

LOS PRIMEROS TÍTULOS PARA LA CONSOLA VIRTUAL
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
ZELDA
PÓSTER DE COLECCIÓN
Este mes:
• Star Wars: Lethal Alliance
• Super Swing Golf
• Hotel Dusk Room 215
WI-FI MULTIPLAYER
DIDDY KONG RACING DS
EVOLUCIÓN
NINTENDO POWER
FINAL FANTASY VI ADVANCE
WARIO WARE: SMOOTH MOVES
0 37634 13138 1 02
Año 16 No.2


CLUB
NINTENDO
MARVEL
ULTIMATE
ALLIANCE
© 2006 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados
© 2006 Activision

SUMARIO



26

ESTE MES REVISAMOS



22

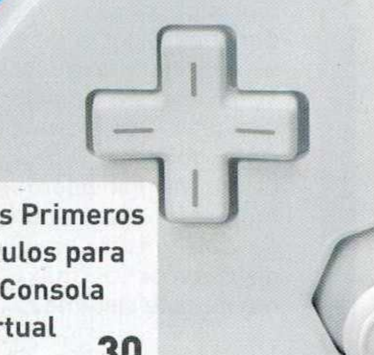
NINTENDO POWER

Diddy Kong Racing DS 44













Los Primeros Títulos para la Consola Virtual 30

Póster doble de colección



En esta ocasión tenemos dos geniales pósters para tu habitación. ¿**The Legend of Zelda: Twilight Princess** o **Diddy Kong Racing DS**? Si no te decides, ¡compra otra CN!

Metroid Evolución

Samus Aran, la heroica cazarrecompensas, ha tenido varios cambios de *look* a lo largo de la historia de **Metroid**. ¿Quieres conocer más acerca de su Evolución desde que apareció en el NES? Entonces no dejes de leer este artículo.



54

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa
TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.
COORDINADORA DE VENTAS
Norma Gress
GERENTE DE VENTAS
Gerardo Cuéllar López
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Sicilia Loperena
Tel: 52 61 26 00 ext. 11616

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD
DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

CIRCULACIÓN
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

INTERNET
EDITOR WEB
Juan Carlos Lavín Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 Nº 2. Fecha de publicación: Febrero 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado coo **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70



EDITORIAL

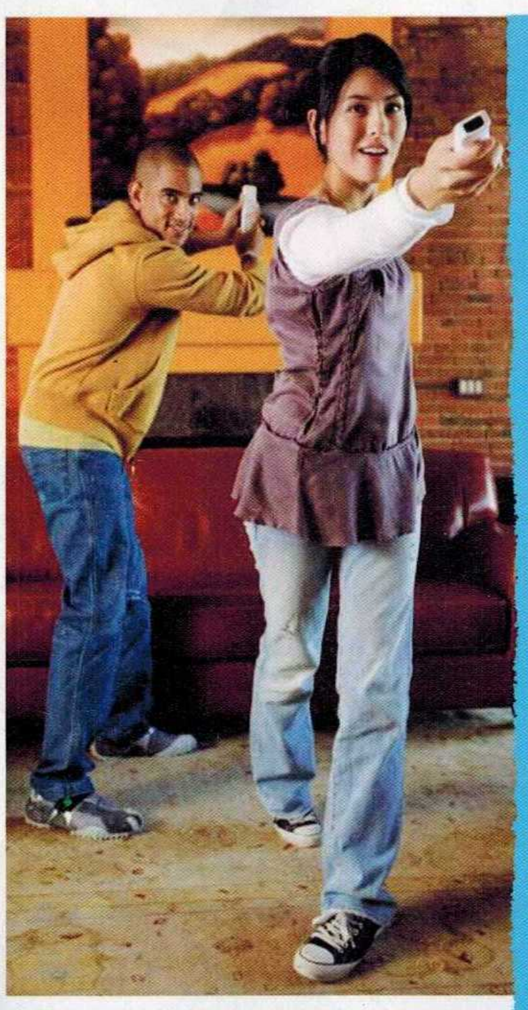
AÑO XVI No. 2 FEBRERO 2007

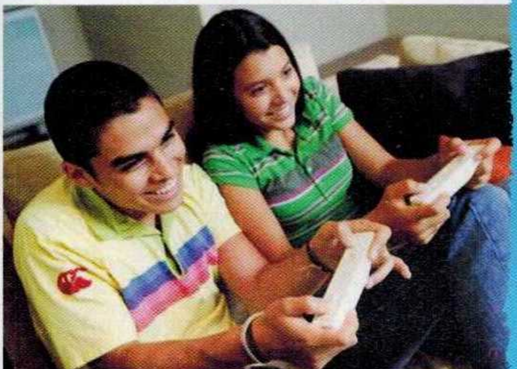
Nintendo siempre ha logrado dejar huella a lo largo de su historia, la cual sobrepasa las dos décadas en los videojuegos, ha conseguido ofrecernos los mejores títulos, y nos ha hecho disfrutar sanos momentos en compañía de nuestros amigos, familiares e incluso ahora con otros aficionados del mundo entero. En esta ocasión, su nueva plataforma, Wii, cuenta con una extensa librería de títulos que mes a mes va aumentando. Pero lo que forma parte del gatillo que hará detonar que el nuevo sistema sea un verdadero cofre del tesoro, es la aclamada Consola Virtual, una simple pero muy interesante opción que ya está tomando forma y que nos permitirá vivir -o revivir- las maravillosas historias que brillaron en los sistemas anteriores.

Actualmente, con más de 30 títulos disponibles (entre ellos clásicos como **Street Fighter II**, **Punch Out** o **Super Mario World**), esta opción de descargas ha superado las expectativas, pero, ¿qué ocurre en los países donde no puedes adquirir los beneficios del prepago? Por desgracia, las tarjetas de prepago no están liberadas para Latinoamérica y respecto a este asunto hemos recibido muchas cartas que, en síntesis, describen su inconformidad por la limitante ante esta opción que es fundamental dentro del éxito del Wii. Ciertamente no hemos tenido noticias por parte de Nintendo sobre si están planeando traer las tarjetas para las descargas de la Consola Virtual y, aunque una salida fácil es importarlas a través de alguna tienda por Internet, pensamos que sería genial que Nintendo nos sorprendiera con la distribución generalizada de la opción de prepago; así que por nuestra parte, estaremos pendientes ante cualquier noticia que dé la compañía y, por supuesto, te la haremos saber de inmediato. Por ahora te decimos que si tienes tarjeta de crédito, checa la opción de descargas con esta forma de pago.

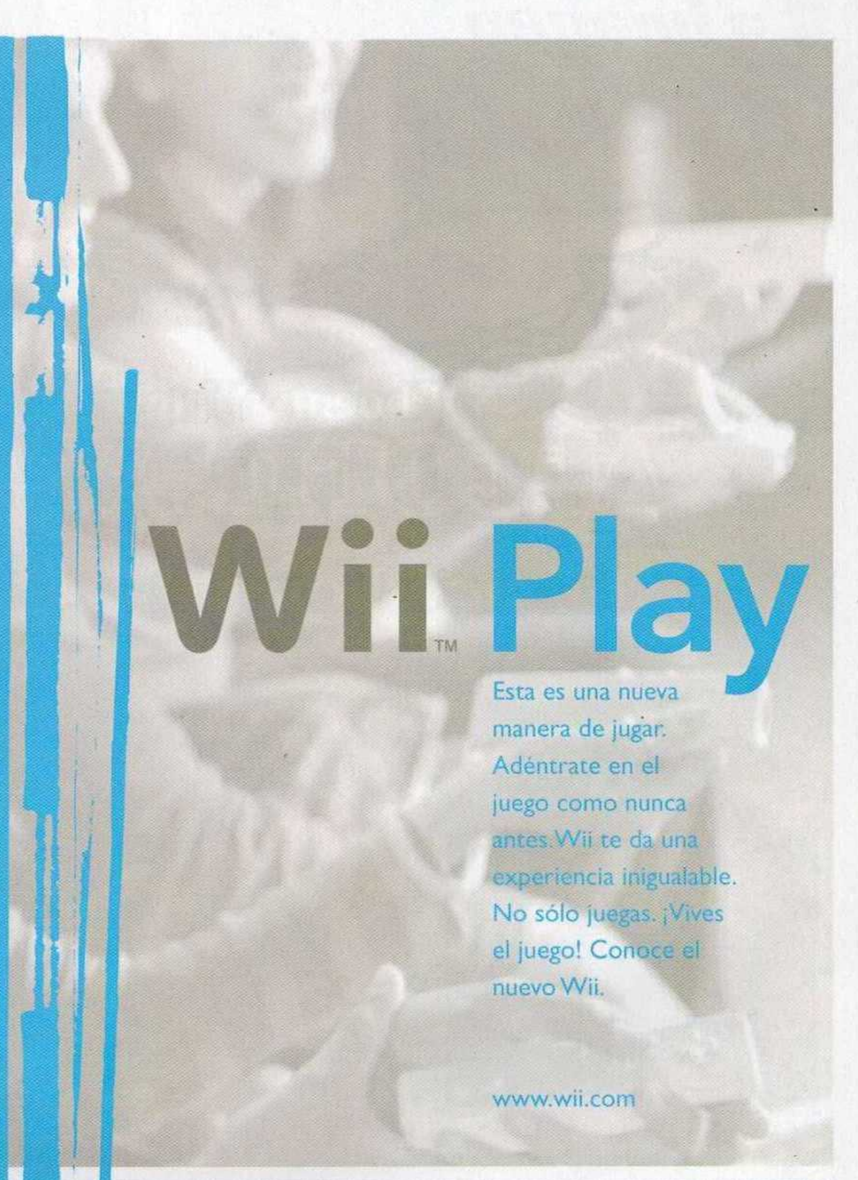
Mientras tanto, las opciones de clima y navegación por Internet a través del *browser* de Opera (en su fase beta) ya están disponibles para todo el mundo... ¡esa sí que es una buena noticia! Conducirte por el globo para conocer los pronósticos del tiempo es sencillo y extraordinario como un extra del sistema, pero la navegación es algo excepcional, pues te permite acceder a cualquier tipo de páginas e incluso observar videos en sitios como Youtube y más, todo desde la comodidad de tu Wii. Por ahora sólo queda esperar más respuestas sobre la Consola Virtual para que disfrutemos al máximo de este sistema.










Wii™ Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com


Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!
Nintendo

La imagen



Aún no se ha escrito todo en la corte de **Phoenix Wright**; en la aventura anterior, exploraste los casos más sorprendentes y recibiste la ayuda de amistades valiosas, pero si pensaste que todo sería sencillo luego de salir victorioso en tus inicios como abogado defensor, espera a ver qué es lo que te depara en esta secuela para el NDS que nos presenta Capcom.

La temática sigue siendo fiel a sus orígenes, conservando los comandos de acción y de clasificación de evidencias para que no pierdas ningún detalle a la hora de objetar. Ahora tus oponentes serán más severos, no se limitarán ante nada para hacerte caer en sus trampas, así que prepara tus argumentos para salir avante. Si quieres más información, checa la...

...página 74



vonKarma
Revenge.



¡Hola, Club Nintendo! Es la primera vez que les escribo, ya que tengo una duda que no me deja dormir. Se trata del Wiimote, ya que en una revista anterior suya leí que la pistola del NES no sirve con los televisores de plasma o LCD; ¿el Wiimote tendrá este problema a la hora de apuntar al aparato de TV? ¿Creen que saquen algún **Jedi Knights** para el Wii? (ya que con el Wiimote se sentiría a la perfección lo que es ser un **Jedi**). Eso es todo, sigan así, saludos.

Nicolás Reyes
Valparaíso, Chile

Efectivamente, Nico, la pistola del NES pierde su utilidad en los televisores de alta tecnología como los que describes, pero ello no significa que pase lo mismo con el control remoto del Wii. El sensor recibe la señal del control y canaliza tus movimientos hacia las funciones del juego y no depende de la pantalla; por ello lo podrás jugar en cualquier tipo de monitor, sin importar si es nuevo o de generaciones anteriores. En el caso de **Jedi Knights**, sí es factible que LucasArts lance un título similar -de hecho lo comentó abiertamente en el E3-, pero aún no sabemos si se tratará de alguna franquicia en especial o de un título totalmente nuevo basado en **Star Wars**.

Saludos a todos los *gamers* y en especial a la revista Club Nintendo. Les tengo aquí unas cuantas preguntas; espero que me las puedan responder.

1.- Hace tiempo se mostraron fotos del Nexus, otra consola de Nintendo. ¿Saben algo de ella?

2.- Antes del **Resident Evil 4** había otra versión en la que aparecían fantasmas con ganchos en los brazos; ¿esa versión va a salir?

3.- ¿Cómo es la trama del **Resident Evil: Umbrella Chronicles** para el Wii?

4.- Para conectarse con el Wii en línea, ¿qué necesito, nada más el módem inalámbrico o algo extra?

Bueno, esas son mis preguntas; espero que me las puedan responder. Le mando un saludo a Gus y a Pepe.

Jesús Hernández García
Vía correo electrónico

Hace mucho tiempo se mencionaron varios rumores; uno de ellos hacía referencia al Nexus, pero obviamente nada era real, sólo se trató de una creación que idealizaba lo que sería la consola del futuro. Si recuerdas, también salió otro "fake" que se llamaba Nintendo-On, que sugería una realidad virtual y contaba con un diseño que parecía entre una tostadora y un casco; fueron simples rumores o creaciones de fans que lógicamente no fueron oficiales. Lo que sí es real es el Wii, que nos ofrece una forma distinta de juego y una inmensa galería de títulos apoyada por la Consola Virtual.

En sus inicios, la cuarta entrega de **Resident Evil** iba a contar con una atmósfera más lúgubre y que incluía una especie de fantasmas que darían un giro de historia a la saga; incluso el traje de **Leon** era diferente. Todo esto cambió y para el E3 del 2004, Shinji Mikami anunció que su saga de acción sería reestructurada desde el principio, para darle un enfoque más apegado a la trama original y que te condujera a vivir una experiencia más aterradora y con gráficos sorprendentes, logrando lo que ahora conocemos como **Resident Evil 4**.

Capcom no ha comentado mucho al respecto sobre la línea que seguirá la historia de **Resident Evil: Umbrella Chronicles**; no obstante, se ha mencionado que se incluirán a muchos de los personajes principales de los anteriores juegos (**Chris Redfield**, **Jill Valine**, **Barry Burton**, **Leon S. Kennedy**, **Claire Redfield**, **Rebecca Chambers** y, por supuesto, **Albert Wesker**), así como también tomará como referencia varios eventos de la saga original -sin contar **Code Veronica**- para darte a conocer más puntos e información de los eventos ocurridos antes de la cuarta entrega oficial, y conducirte a través de situaciones que no se vieron antes.

Para que tu Wii quede listo para conectarse a WiiConnect24, puedes lograrlo de dos formas. La primera sería convertir la red alámbrica de tu computadora a una inalámbrica a través del Conector USB de Nintendo, el mismo que usas para el Nintendo DS; de esta forma, tu computadora dará acceso al Wii para que éste se enganche al *hotspot* creado. La segunda es la más sencilla, simplemente usa un módem inalámbrico y el Wii se conectará sin problemas (claro que debes activar la cuenta Wi-Fi, o de lo contrario el Wii no hallará señal).

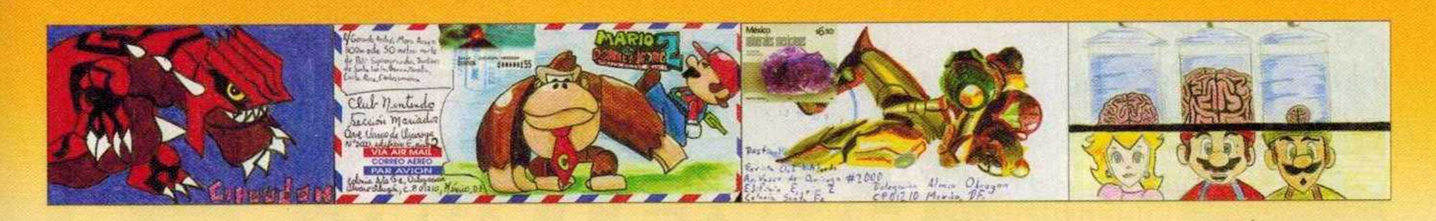


Quizá la quinta entrega de **Resident Evil** no esté planeada para Wii, pero por fortuna, Capcom sigue desarrollando historias de esta franquicia para las consolas de Nintendo.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Es la primera vez que les escribo pero soy un fiel lector de su revista. Lo hago para hacerles una pregunta para este año: ¿no han programado la salida de algún juego de lucha libre (WWE) para GameCube o Wii? Y es que para otras consolas sí van a salir. ¿Será acaso **Day of Reckoning 3**? Espero su respuesta.

Celso Jiménez
Panamá

¡Qué tal, Celso! Por ahora no se ha informado sobre un nuevo título de lucha libre para el Nintendo GameCube o para el Wii, aunque para este último sí hay uno llamado **Pro Wrestling** (NES), que puedes descargar a través de la Consola Virtual. Para el GameCube sólo salieron las dos primeras versiones de



Day of Reckoning, pero THQ no ha manifestado una intención de publicar el tercero en dicha consola de 128 bits.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! Escribo porque tengo una serie de preguntas que al parecer nadie comenta; espero contesten pronto.
1.- El Wii incluye dos puertos USB 2.0, pero ¿para qué rayos sirven éstos?
2.- El Wii cuenta con 512 megabytes de memoria interna: ¿podremos guardar los avances de nuestro juegos de Wii y Cubo en ésta, o tendremos que comprar una memoria SD para el Eii y una memoria en el caso del Cubo?
3.- ¿Qué capacidad soportará el Wii en las memorias SD?
4.- ¿El control alterno del Wii es inalámbrico? ¿Con éste también podremos usar los juegos del Cubo o sólo es para las consolas anteriores al mismo?
5.- ¿El juego de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** tendrá conectividad con las consolas portátiles?

Jesús Morfín
Vía correo electrónico

Los puertos USB aún no tienen un uso práctico, pero es cuestión de tiempo para que Nintendo o algún otro licenciatario le saque provecho a esta opción; por ejemplo, si saliera un **Phantasy Star Online**, sería altamente probable conectar un teclado, o algún otro accesorio que nos incremente la diversidad en experiencia de juego; sin embargo, no será posible conectar memorias USB como muchos pueden pensar, ya que el único medio de almacenamiento para los archivos del Wii será a través de las tarjetas SD (*Secure Digital*) o la memoria interna de la consola. Con respecto a tu segunda pregunta, efectivamente el Wii tiene 512 megabytes de memoria flash interna y la podrás emplear para guardar los datos que se generen por tus juegos o aplicaciones que requiera la consola; no obstante, los archivos de GameCube deberán ser almacenados en sus respectivas tarjetas, que puedes insertar en los *slots* que están junto a los puertos de los controles de GCN. La capacidad que soporta el Wii para las tarjetas SD no se ha publicado de forma oficial, pero nosotros lo hemos intentado con una de hasta dos gigas y no hubo problema alguno.
El control tradicional que mencionas está enfocado a los juegos de la Consola Virtual, así como también a los títulos de Wii que lo llegasen a necesitar, como quizá sea el caso del próximo **Super Smash Bros. Brawl**. Esta función no aplica para el GameCube, puesto que el sistema cuenta con compatibilidad para sus propios controles y accesorios. Por último, la nueva aventura de **Link** no posee compatibilidad con los portátiles, como llegó a ocurrir en **Four Swords** o en **Wind Waker**, pero créeme, así como está **Twilight Princess**, es una maravilla.



La interacción entre el portátil y la consola casera para **Wind Waker** fue un detalle intresante. Esperemos que Nintendo lo retome para la próxima aventura de **Link**.

PREGUNTA DEL MES

Castlevania, ¿sólo en portatiles?

¡Hola, **Dr. Mario**! Bueno, yo tengo 28 años y sigo su revista desde los comienzos, además de las consolas de Nintendo. Soy un fanático de **Castlevania**, los poseo todos y quisiera saber si Nintendo sacará un título de esta saga para el Wii, ya que en GameCube no hubo ni señales, y por lo mismo me vi obligado a comprar otra consola que sí lo tenía en su librería de juegos. No digo que sólo por **Castlevania** he comprado otra consola, ya que GameCube es superior a su competencia más directa (PlayStation 2); ejemplo: **Resident Evil 4**, que es gráficamente superior en GameCube con respecto a su similar en PlayStation 2.
Tengo una sugerencia: ¿podrían volver a colocar en la revista los Cursos Nintensivos? También hacer una lista con los 10 mejores juegos que salieron para todas las consolas Nintendo (con un pequeño recuento).

Alexis Zepeda
Santiago, Chile

En una reciente entrevista que le hizo Nintendo Power a Koji Igarashi (y que incluso nosotros publicamos en el número anterior), el productor comentó que no está dentro de sus planes un título de la saga de vampiros para el Wii, y que en todo caso se encuentra en busca de ideas para su desarrollo, pero por ahora no lo tiene agendado. Sé que tú, como muchos otros fans de **Castlevania** –incluidos nosotros- estás ansioso de que el linaje **Belmont** regrese a las consolas caseras de Nintendo, pero tendremos que esperar hasta que Konami se decida y nos dé la sorpresa. Más que nada, nos encantaría que fuera algo que involucrara bien los controles del Wii para hacer la acción aún más atractiva.
Claro que seguiremos haciendo los cursos Nintensivos, así como los Tips que tanto nos piden. En números posteriores encontrarán estrategias de los juegos más populares de Nintendo, así como una serie de consejos para que los terminen con todas las de la ley y no se queden atorados en un mismo sitio por horas.
El Top 10 que pides también lo planearemos para hacer un buen recuento como el que publicamos en nuestro número 150, así que ya pronto les daremos más sorpresas en ésta, su revista favorita, Club Nintendo.



Es evidente que sí hace falta un título de **Castlevania** para el Wii, ya que su antecesor, el Nintendo GameCube no contó con una entrega de la famosa saga de cazavampiros. Por ahora no hay nada dicho, pero todo puede cambiar con el paso del tiempo. Esperemos que Konami se decida y nos sorprenda algún día.



¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo estás? Quiero hacerte una pregunta. Una noche que estaba navegando en Internet y vi un video de **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, encontré una página que hablaba sobre un mando nuevo para el juego de **The Legend of Zelda**, que consta de la Master Sword que se conectará al control y el escudo que irá con el Nunchuk. ¿Es cierto eso o es otra de las burlas de Internet?

Diego Ángel Reyes Hernández
Vía correo electrónico

Uhh, mi estimado Diego. Sé que este accesorio sería algo sensacional para los fans, pero te comento que es más farsa que cuando dijeron que Milli Vanilli no hacía *playback*. Como instrumento de colección sería estupendo, pero para jugar estaría sumamente incómodo, por muy ligero que fuera. Recuerda que en Internet salen publicadas muchas notas que no tienen credibilidad y nada más confunden a la gente, como aquello del Nexus o lo del DS de seis pantallas; así que te invito a que sólo confíes en fuentes oficiales, como en la revista que tienes en tus manos o en la página oficial de Nintendo.

¡Qué tal, **Mario**! Espero que te encuentres de maravilla y con ganas suficientes para ayudarme con esta duda. Fíjate que me compré mi Nintendo Wii y, por supuesto, mi intención es conectarlo directamente a Internet para bajar las actualizaciones y juegos de la Consola Virtual, pero he escuchado que esta acción puede dañar permanentemente mi sistema y no sé qué tan cierto sea el rumor. Por mi parte, prefiero no arriesgarme sin antes conocer tu punto de vista o comentario al respecto, ya que uno de los valores agregados más importantes para la consola de siguiente generación son los juegos clásicos, y si no los puedo bajar por algún motivo, me voy a decepcionar mucho. Espero que me respondas, porque no sé a dónde más acudir.

Rogelio Zárate
Venezuela

Quihúbole, Roger. Hace un tiempo –en los primeros días después del lanzamiento del Wii– se presentaron unos pequeños conflictos en el momento de actualizar el sistema cuando lo conectas a Internet, pero lo anterior sólo ocurría en un bajo porcentaje de los usuarios. Es decir, puedes intentarlo y tal vez nada ocurrá. De hecho, ya ha pasado un par de meses y supongo que Nintendo ya reparó la falla, ya que no hemos recibido más comentarios del tema e incluso nosotros ya actualizamos los nuestros.

¡Hola, **Dr. Mario**, y hola a todas las personas que participan en la creación de esta estupenda revista: ¡la Club Nintendo! Yo tengo un par de preguntas. Ya sabemos que el Nintendo Wii va a ser compatible con los juegos del GameCube y sus controles, pero mi pregunta es cómo serán los cables de audio y video de éste: ¿serán iguales a los del Nintendo GameCube? Es decir, ¿podré conservar los cables de mi Nintendo GameCube para usarlos en el Nintendo Wii? ¿Tendrá el Wii conexión con el RF Unit para conectarlo a los televisores que no tienen entradas de audio y video? Además, ¿el control clásico del Wii vendrá incorporado a la hora de la compra? Sabemos que en el Wii se podrán ver películas en DVD, ¿pero podrá leer algún otro formato disponible de video, como mpeg, avi, mov o wmv, entre muchos otros? Me despido y de antemano agradezco su respuesta. Sigan adelante con la que es la mejor revista de Nintendo que existe.

Weslly Pessoa Chávez
San José, Costa Rica

A diferencia de otras ocasiones (como en el caso del Super Nintendo, Nintendo 64 y Nintendo GameCube), el Wii sí presenta una modificación en la entrada de sus cables de audio y video, por lo que no es posible usar los del Nintendo GameCube en la consola de siguiente generación; también el adaptador de corriente es diferente al visto en el Nintendo GameCube. En el caso de que quieras conectar la salida de video a través de un formato RF, lo podrás hacer si compras un adaptador en alguna tienda de electrónica, pero por parte de Nintendo se han dejado de hacer estos adaptadores desde hace dos generaciones.
El control clásico no viene incluido en el paquete, así que tendrás que adquirirlo por separado; lo que sí se incluye es el control remoto y el Nunchuk, así como los cables, consola, base, barra de sensor y, por supuesto, baterías y el juego **Wii Sports**. Y ya que comentas lo del reproductor de DVD del Wii, se había dicho que vendría incluido, pero luego en la versión final no se hizo así; sin embargo, hace poco Nintendo anunció que en las próximas generaciones del Wii sí contaremos con esta opción, aunque no hay fecha específica para su presentación oficial y es probable que el costo del sistema pueda variar, pero te repito, son puras suposiciones y mejor no afirmamos nada hasta no estar 100% seguros. En cuanto tengamos un dato fidedigno, con mucho gusto se los haremos saber en cualquiera de nuestros medios de comunicación.



Siempre podrá aparecer un sinnúmero de supuestos accesorios que acompañen a un juego tan popular como **Zelda**, pero la mayoría de éstos sólo son rumores.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviarme una carta a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Iván Maldonado; Mérida, Yucatán.
Andrés Mora; Heredía, Costa Rica.
Emanuel Berlanga; Durango, Durango.
Roy Gaviño; San Luis Potosí, SLP.
Eduardo Villalobos; San Fernando, Chile.
Diego Clavijo; Valparaiso, Chile.
Marcelo Alvear; Quito, Ecuador.
Ángel Soto, Valparaiso, Zacatecas
Adonaí López; San Luis Potosí, SLP.



El rombo de la portada
En este mes el rombo quedó a pedir de boca; ¿o de bigote?

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.



Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

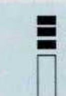
IMÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$15.00 IVA incluido



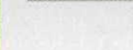
ABC
CN FOTO C1



Number
31111



C113


C114


C115


C116


C117


C118



C119


C120


C121

C122


C123


C124

C125

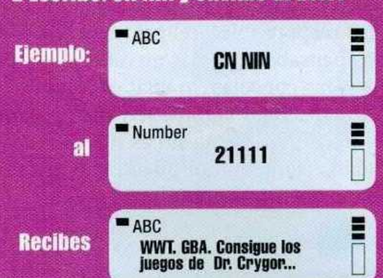


C126

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111



Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111



Ejemplo: ABC CN NIN
al: Number 21111
Recibes: ABC WWT. GBA. Consigue los juegos de Dr. Crygor...

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC CN NIN
al: Number 61111
Recibes: ABC URBZ. NDS. Regalos misteriosos. Para obtener...

$6.00 IVA incluido por mensaje.

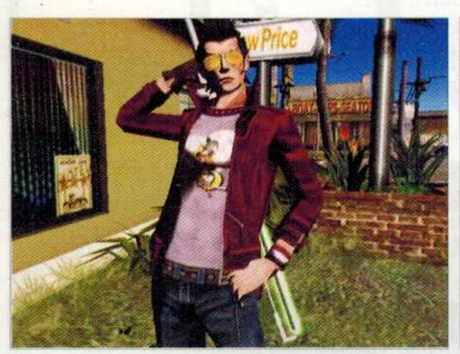
Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Mario Party 6 (GCN), Naruto Clash of Ninja 2 (GCN), Lego Star Wars II: The Original Trilogy (GCN), Sonic Raiders (GCN), Teenage Mutant Ninja Turtles (GCN), GT Advance 3: Pro Concept Racing (GBA), Advance Guardian Heroes (GBA), Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA), Wario Ware Twisted! (GBA) Sims URBZ (NDS).



Un juego muy esperado



Hace tan sólo unos meses les comentábamos de **Heroes**, el nuevo título que se encuentra desarrollando Grasshoper, los creadores del gran **Killer 7**; pues bien, rápidamente se ha convertido en una de las promesas del sistema, debido principalmente a lo enigmático de los personajes; en fin, el caso es que ya se han dado a conocer algunos detalles. Por principio de cuentas, tenemos que su nombre ha cambiado y ahora se llamará **No More Heroes**; nos imaginamos que tiene que ver algo con el argumento, pero no se proporcionaron detalles al respecto; por otra parte, se dieron a conocer nuevas imágenes, en las que se nota que las batallas por medio de los sables serán cruciales en la aventura. Hay que recordar que aunque no es nada confirmado, es casi un hecho que el Wiimote servirá como nuestra espada. Al mismo tiempo, podemos ver en las fotos que también se usarán los botones del control para forcejear con los adversarios; todavía no hay fecha para su lanzamiento, pero se espera que no sea más allá de la primera mitad del año, y es que, repetimos, es un título que luce bastante prometedor.

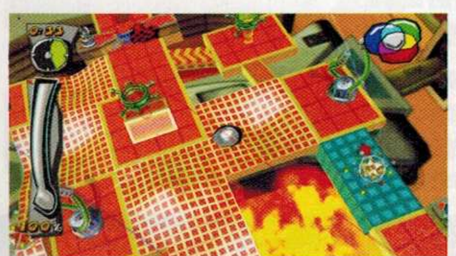




Un nuevo concepto para el Wii



El género de los *puzzles* no podía quedar fuera de la nueva consola de Nintendo, y uno de sus primeros representantes será **Mercury Meltdown Revolution**, por parte de Ignition Entertainment y Atari. En este juego controlaremos a una pequeña bola de mercurio (metal líquido) por varios escenarios tipo **Super Monkey Ball**, es decir, habrá rampas, abismos, escaleras y un sinfín de elementos que harán de los recorridos un desafío a tu inteligencia y pulso; esto debido a que para mover la bola usaremos el control del Wii, y dependiendo de la inclinación y dirección que le demos, será la que adopte en pantalla. Según palabras de uno de los responsables del proyecto, el control del Wii es lo que necesitaba su título, ya que ellos pensaban diseñar un dispositivo para detectar el movimiento y así poder adaptarlo a otras consolas, lo cual obviamente ha sido cancelado. No se comentó acerca de alguna capacidad *multiplayer*, pero tomando en cuenta el estilo del juego, no dudamos que se incluya, pero esto es decisión de los programadores; estará a la venta por ahí de marzo, aunque aún puede variar dependiendo del desarrollo; por lo pronto, todo apunta a que será un título divertido.







El príncipe está de regreso

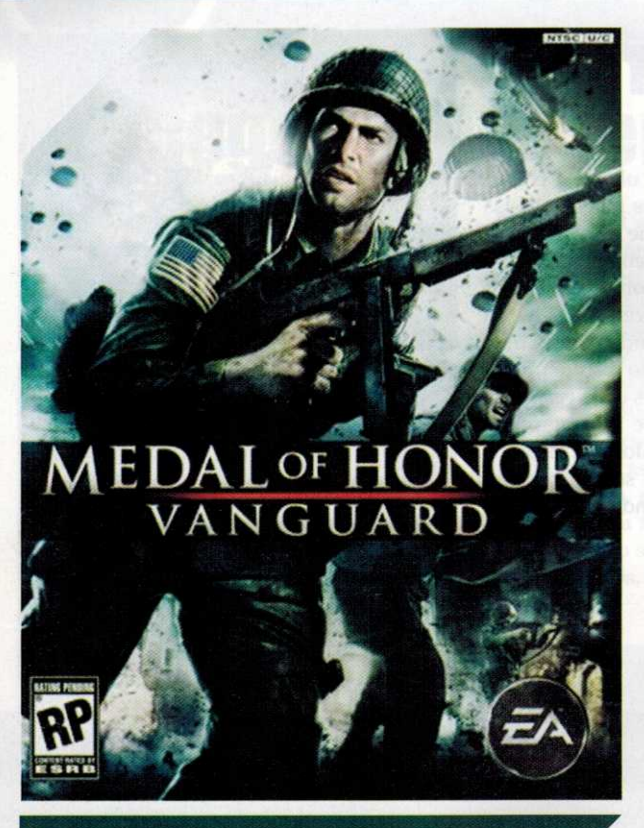




De los mejores juegos que vimos en la generación de consolas que terminó el año pasado, tenemos a Prince of Persia, franquicia que Ubisoft rescató del olvido y colocó rápidamente en los primeros lugares de popularidad. Pudimos ver tres juegos con las aventuras del príncipe, y desde que se comentó que se llevaría la serie para Wii, nos preguntábamos cómo sería, y pues bien, por fin esa duda ha quedado en el pasado, ya que tenemos información al respecto. Resulta que el título llevará por nombre **Prince of Persia: Rival Swords**, y contrario a lo que se creía, no será una nueva aventura, sino un *remake* de **The Two Thrones**, que fuera su última aparición para Nintendo GameCube. Es lógico pensar que se le harán ligeros cambios a la historia para que no resulte predecible, pero en esencia será la misma. Donde sí se va a notar un cambio es en el *gameplay*; prácticamente todos los movimientos para atacar a nuestros rivales se han adaptado para el control del Wii, así que ahora será más rápido terminar con ellos. La idea nos agrada bastante, pero siendo honestos nos gustaría que en un futuro se realizara un juego con una historia totalmente nueva, lo que no es muy difícil tomando en cuenta el gran apoyo que la compañía gala le está dando al Wii.

Toma el control

La noticia que les vamos a dar enseguida es realmente muy curiosa y tiene que ver con los Wiimotes: resulta que han existido casos en que los jugadores, por clavarse tanto en el juego, imprimen demasiada fuerza en sus movimientos, lo que ha ocasionado que los cordones que lo sujetan a la cinta que te colocas en la muñeca se rompan; pero eso no es lo malo, sino que así se han estropeado algunos monitores u otros objetos. Obviamente Nintendo, ante los hechos, no se podía quedar de brazos cruzados, y a los que hayan tenido este "problema" les sustituye la correa por una más gruesa, que desde ahora será la estándar en los Wii que se fabriquen en adelante. Se comentó también que estas situaciones han sido muy escasas, comparándolas con el número de consolas vendidas, y se atañe más a un asunto del usuario que del sistema; y es que, siendo honestos, es increíble para nosotros escuchar que el cordón de seguridad se rompa, aunque no dudamos que haya casos en los que pueda pasar debido a la exageración; en fin, como sea, este "detalle" ya está resuelto, y no creemos que vuelva a ocurrir, pero eso sí, les recomendamos que utilicen la correa y que marquen los movimientos de forma natural.



Honor a quien honor merece

Dentro de las mejores series de guerra que conocemos, consideramos que la que lleva la batuta es **Medal of Honor**, de Electronic Arts. En estos juegos siempre hemos visto representados los principales conflictos bélicos de una manera sin igual, con detalles extraordinariamente bien logrados, en fin, una franquicia referente en su género y que está a punto de dar el gran salto a la nueva generación mediante su **Medal of Honor Vanguard** para Wii... sí, no es broma, es un hecho, y si todo sale bien debutará en marzo en la nueva consola de Nintendo. Dentro de la historia del juego seremos paracaidistas, y tendremos que participar en diferentes enfrentamientos apoyando a los aliados a derrotar a los nazis. Aún no se ha dicho algo seguro sobre el *gameplay*, pero es casi un hecho que el Wiimote representará a las armas que encontraremos, y que con el Nunchuck moveremos al personaje; ahora bien, tomando en cuenta el ingenioso uso que le han dado a estos implementos en **Call of Duty 3**, en EA tienen que usar toda su experiencia para poder superar lo que ha hecho Activision con su visión de la guerra.





Mientras esperamos a ver qué ocurre, te presentamos algunas de las imágenes que se han mostrado de Medal of Honor: Vanguard.

El virus aún no ha sido erradicado

A finales del 2004 fuimos testigos del estreno de una de las mejores películas basadas en un videojuego: nos referimos obviamente a **Resident Evil: Apocalypse**; antes de su estreno había muchísima expectación, a lo que respondió de gran manera, entregándonos escenas de acción como pocas veces habíamos visto. En fin, como ya te comentábamos, una tercera parte ya tiene tiempo rodándose: **Resident Evil 3: Extinction**, y ahora ya estamos en condiciones de adelantarte un poco la trama que tendrá. Resulta que después de los hechos de la segunda parte, Milla Hovovich, **Alice** (protagonista de la historia) se refugia en un desierto, en el que conoce a varios personajes con los que contará para hacer frente a Umbrella. Parte importante de esta rebelión recaerá en los poderes que ella ha adquirido gracias a las constantes modificaciones que recibió su ADN, por lo que debemos esperar muchos efectos especiales.

Entre los nuevos personajes destaca **Claire Redfield**, que conocemos por **Resident Evil 2** para Nintendo 64 y que interpretará Ali Larter. De la cinta anterior, repite Oded Fehr en el papel de **Carlos Olivera**, pero por desgracia para todos los fans de Sienna Guillory parece que ya no nos deleitará la pupila con su papel de **Jill Valentine**...lástima. Existían mil rumores acerca de que aparecería **Leon S. Kennedy**, pero al parecer todo quedará en eso, en un simple rumor; la fecha para que este filme aparezca será en septiembre, pero en los Estados Unidos; para nuestro país no hay una fecha oficial, aunque debemos decir que por lo regular no tardan más de un par de semanas, si no es que hasta el estreno es a la par; como sea, te recomendamos que estés atento a próximas noticias.



Esta nueva cinta de Resident Evil será sin duda candidata al título de la mejor película basada en videojuegos. ¡No debes perdértela!

chikabum®.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

Tonos



Clave	Canción
1131562	A La Primera Persona - Alejandro Sanz
1139909	Amiga - Yahir/Yuridia
1130364	Andar Conmigo - Julieta Venegas
1131566	Como Yo Nadie Te Ha Amado - Yuridia
1130627	Eres - Café Tacuba
1130738	Misterios Del Amor - Luis Miguel
1130740	Noviembre Sin Ti - Reik
1131411	Tu Amor Por Siempre - Axel
1139884	Tu De Qué Vas - Franco De Vita
1139056	Vivo Por Ella - Andrea Bocelli
1139885	Volverte A Amar - Alejandra Guzman
1130243	Yo Quisiera - Reik

Princesas Disney

Clave	Canción
1131475	Bajo El Mar - La Sirenita
1131469	Bella Y Bestia
1131300	Canta Ruiseñor - Cenicienta
1131299	Cenicienta
1131467	Noches De Arabia - Alladin
1131468	Un Mundo Ideal - Aladdin

Toy Story Disney · Pixar

Clave	Canción
1131301	No Hay Más Estrellas Que Ver
1131302	Cuando Me Quería
1131303	Hay Un Amigo En Mí

Reggaeton

Clave	Canción
1139851	Caile - Tito El Bambino
1131404	Dale Caliente - Daddy Yankee
1139902	Dale Don Dale - Don Omar
1131343	Gangsta Zone - Daddy Yankee
1130218	Gasolina - Daddy Yankee
1131405	King Daddy - Daddy Yankee
1131331	Llamé Pa Verte Bailando Sexy - Wisin & Yandel
1130502	Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee
1131351	Noche De Sexo - Wisin & Yandel
1131333	Rakata - Wisin & Yandel
1139904	Reggaeton Latino - Don Omar
1131316	Rompe - Daddy Yankee

Lo De Hoy

Clave	Canción
1131403	Bandoleros - Tego Calderon
1131513	Bang - Yeah Yeah Yeahs
1131453	Feel Good Inc. - Gorillaz
1131486	Gold Lion - Yeah Yeah Yeahs
1131424	Los Chismes - Lupillo Rivera
1131425	Maneatar - Nelly Furtado
1131521	Ni Freud, Ni Tu Mamá - Belinda
1131525	Sentimetal - Moderatto
1131443	Stop! Olvídate - Tiziano Ferro
1131495	The Denial Twist - The White Stripes
1131431	Tu Peor Error - La 5a Estación

Lo Más Pedido

Clave	Canción
1139887	Abrázame - Camila
1131340	Black Magic Woman - Santana
1131479	Blind - Korn
1131515	Date With The Night - Yeah Yeah Yeahs
1130941	Friend Or Foe - TATU
1131406	La Academia
1131426	Olvídame - Motel
1130455	Para Tu Amor - Juanes
1139894	Pinguinos En La Cama - Arjona
1130483	Por Besarte - Lu
1130465	Por Ti - Belanova
1131353	Que Hago Yo - Ha-Ash
1131427	Qué Tal Si Te Compro - Lupillo Rivera
1130458	Rosa Pastel - Belanova
1131524	Se Fue - Pepe Aguilar
1131442	Smile - Lily Allen
1139919	Suelta Mi Mano - Sin Bandera
1131444	Tell Me Baby - Red Hot Chili Peppers
1130750	Tripping - Robbie Williams
1131496	Two More Years - The Bloc Party
1131445	U & Ur Hand - Pink
1131415	Vía Láctea - Zoe

Éxitos

Clave	Canción
1131418	Call Me When Youre Sober- Evanescence
1131422	Espacio Sideral - Jessie & Joy
1131572	Rudebox - Robbie Williams

Envía la CLAVE al 7464

- RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
- GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C340, V120I, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA Divaz, Estaluz, Funz, Signuz sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; LG MG220; MOTOROLA C139, C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1310v, PG1610, PG1810, PG3210, PG3310, PG3810, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466, X640; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.

¡Descarga cualquiera de éstos contenidos estés donde estés!

Envía **chikabum** al **927**

¡Y descarga el contenido que más te guste!

Precio $ 0.85 I.V.A. incluido.

Imágenes

Envía la CLAVE al 56467

- RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
- DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.



i1139365 i1139371 i1139372 i1139373 i1139375 i1139377





i1139380 i1139379 i1139378 i1139374



i1138210 i1138178

i1138214 i1138166 i1138167 i1138171 i1138194





i1138106 i1138107 i1138108 i1138110

Animaciones



i1131644 i1131652 i1131655



i1130443 i1139207 i1139209 i1139213

Sonidos Especiales

Envía la CLAVE al 7464

- RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU SONIDO.
- DESCARGA TU SONIDO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

Amor

Clave	Nombre
S1130805	Amor
S1130982	Amorcito Corazón
S1130335	Lo Quiero Mucho
S1130092	Mi Amor Que Onda
S1130950	No Es Verdad Angel De Amor
S1130942	Querido Amigo
S1130970	Te Quiero Mil

Huevocartoon®

Clave	Nombre
S1130150	Chava, Conciencia
S1130110	Chema Me Encanta
S1130120	Filoteo Conteste
S1130060	Huevo De Pascua, Ring Rang
S1130065	Huevo Zen, Contesta
S1130322	Saluud, Saluud

Alex Lora

Clave	Nombre
S1130270	Auuuu, Contesta Wei
S1130260	Contesta No Seas Nopal
S1130609	Estás Soñando
S1130257	La Caja Idiota
S1130267	Las Piedras Rodando
S1130283	Más Prendido Que El Sol
S1130268	No Puedes Dejar El Vicio

Una Película de Huevos

Clave	Nombre
S1130325	Acercate Nena
S1130434	Agua Chiquitico
S1130518	Aquí Esta Re Feo
S1130458	Bravitzimo!!!
S1130468	Como Es Aquí Es Allá
S1130543	Contesta Animal
S1130446	Contesta El Teléfono

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464

- RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
- DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

MOODIES Promoción

Pide un tono y descárgalo gratis en 5 versiones diferentes: ORIGINAL, ROMANTICO, ALEGRE, EXPRESIVO, ENOJADO

Clave	Canción
P1131387	Antes Muerto Que Sencilla - Los Horóscopos De Durango
P1131402	Baila Esta Cumbia - Selena
P1131337	Crazy - Gnarls Barkley
P1139857	Dime Ven - Motel
P1131326	Disculpa Los Malos Pensamientos - Panda
P1130755	Eslabón Por Eslabón - Lupillo Rivera
P1130940	Ghostbusters

Princesas Disney

Clave	Canción
P1131474	Algo Ahí - La Bella Y La Bestia
P1131472	Bésala - La Sirenita
P1131298	Esto Es Amor - Cenicienta
P1131473	Parte De Él - La Sirenita

El Extraño Mundo De Jack

Clave	Canción
P1131531	El Lamento De Jack - Jack Skelleton
P1131532	El Secuestro de Santa - Lock, Shock Y Barrel
P1131534	La Canción De Sally - Sally
P1131533	La Canción Oogie Boogie - Oogie Boogie

Amor

Clave	Canción
P1139887	Abrázame - Camila
P1130518	Amame - Juanes
P1130364	Andar Conmigo - Julieta Venegas
P1139850	Ay Amor Que Has Hecho - Angels
P1130366	Love - Zoe
P1130435	Love Just Is - Hillary Duff
P1131571	My Love - Justin Timberlake
P1130483	Por Besarte - Lu
P1131573	Si Tú No Vuelves - Chetes y Amaral
P1130273	Tu - Shakira
P1131390	Tu Amor Por Siempre - Axel
P1139885	Volverte A Amar - Alejandra Guzman

Lo Básico

Clave	Canción
P1139887	Abrázame - Camila
P1130728	Because Of You - Kelly Clarkson
P1139890	Dejalo Ir - Benny Ibarra
P1130390	Down - Blink 182
P1139912	Frágil - Allison
P1130679	Gone Going - Black Eyed Peas
P1130208	Holiday - Green Day
P1139914	Muñeca De Trapo - La Oreja de Van Gogh
P1130739	My Humps - Black Eyed Peas
P1130453	Nada Fue Un Error - Coti Con Paulina Rubio
P1131521	Ni Freud, Ni Tu Mamá - Belinda
P1130458	Rosa Pastel - Belanova
P1131383	Yegua - Babasonicos

Para Los PQS

Clave	Canción
P1133035	Batman
P1139900	Casper, The Friendly Ghost
P1130608	El Tema Del Chavo Del 8
P1130353	Inspector Gadget
P1130358	La Vecindad Del Chavo
P1133128	Los Locos Adams
P1131285	Los Picapiedra
P1133187	Los Simpsons
P1139657	Pacman
P1135086	Soy Popeye El Marino
P1139675	Super Mario Bros
P1139863	The Jetsons
P1137272	The Muppets Show

Lo Más Sonado

Clave	Canción
P1130497	Be Yourself - Audioslave
P1131325	Descontrolado - Banda Cuisillos
P1130484	El Universo Sobre Mí - Amaral
P1131422	Espacio Sideral - Jessie & Joy
P1130502	Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee
P1131423	London Bridge - Fergie
P1131425	Maneatar - Nelly Furtado
P1131438	No Me Digas Que No - Nikki Clan
P1130465	Por Ti - Belanova
P1130516	Pump It - The Black Eyed Peas
P1131525	Sentimetal - Moderatto
P1131400	Silueta De Cristal - K-Paz De La Sierra
P1130577	Sunshine - Keane

COMPATIBILIDADES Asegúrate de tener configurado tu WAP. Si no encuentras tu modelo en ésta lista quiere decir que es compatible, manda la clave del contenido como aparece.

POLIFÓNICOS: MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PALM Treo600, Treo650; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $15 por polifónico I.V.A. incluido. **IMÁGENES:** MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el I1 del principio de la clave por I2. Precio $15 por imagen I.V.A. incluido.

SONIDOS ESPECIALES: MOTOROLA C381, C381p, C384, C650, C698p, E2, E390, E398, L6, L7, U6, V180, V220, V235, V3, V300, V365, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el S1 del principio de la clave por S2. Precio $15 por sonido I.V.A. incluido.



Log@n in

Por Toño Rodríguez

Fan viajero en Nintendo

Ahora sí, hemos terminado nuestro reporte de todo lo sucedido con motivo de nuestro 15 aniversario. El viaje a NOA en Seattle fue el último evento de nuestra celebración. Aquí verás a David Ortiz, el ganador de la promoción. Quien demostró por qué es un gran fan de la revista y de Nintendo. Se lo ganó a pulso. ¡Entérate de cómo nos fue!



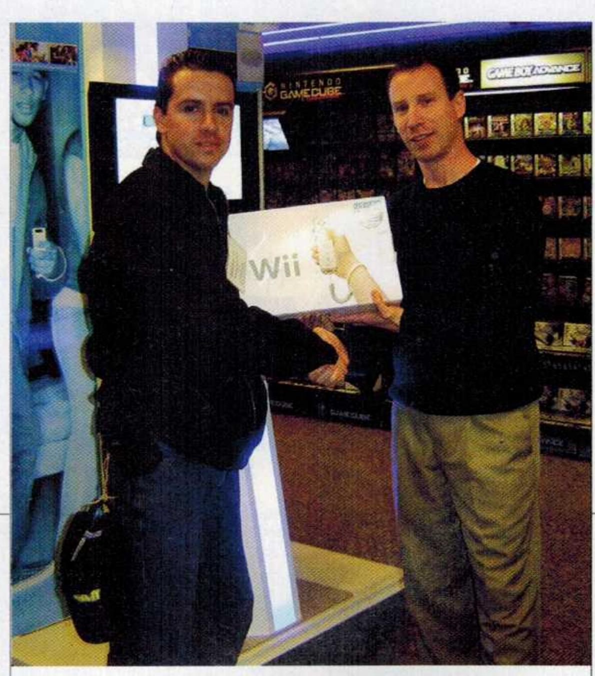
Sueño cumplido

Para David era todo un sueño el poder pisar las instalaciones de la "Gran N" en Seattle. Después de conocer la historia que lo ha ligado a esta marca, supimos que en el momento en que pisara la entrada, no lo iba a creer. La llegada a NOA fue el 12 de diciembre; ahí nos esperaban nuestros amigos del área de Latinoamérica. El buen Alex llevó a David a conocer todas las instalaciones; de hecho saludó a Reggie Fils-Aime en su oficina. También estuvimos en Digipen, a unos cuantos pasos de NOA.





En nuestro tour por NOA hicimos unas escalas obligatorias, en la tienda **Fun & Games** y en **NST**, en donde nos hubiera gustado ver más.

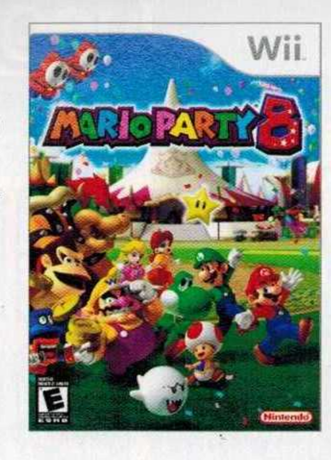


Y también su Wii

Si creían que el viaje era sólo para conocer Nintendo, se equivocan. Ahí, David recibió de manos de Steve Singer un Wii con algunos accesorios. ¡Qué suerte!

Recomendaciones

Estos son los títulos próximos a salir que no debes perderte. **Mario Party 8** llega al Wii. Así también, **Wii Play** aparece y pinta para ser un hit en la nueva consola de Nintendo.



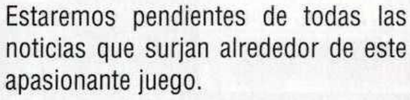


Wii Play™

www.smashbros.com

Un nuevo peleador llega (Fox) y estamos esperando más. Todo lo que quieres saber acerca de este título que llegará al Wii, lo puedes encontrar en el site oficial. Entra en el sitio y checa todas las nuevas imágenes que hay.

Estaremos pendientes de todas las noticias que surjan alrededor de este apasionante juego.







Kirby

Este conocido personaje de la serie Nintendo apareció en 1992 y se ha convertido en un icono de la industria. Su más reciente aparición es en **Kirby Squeak Squad**.



Personaje del mes



¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

DA DA DA! Da da da / MOLOTOV .... DADA — Hit

Ain't no other man / Christina Aguilera	MAN1
Frágil / Allison	FRAGIL
TBC / Ragazzi	TBC
Ni Freud ni tu mamá / Belinda	NITU2

Lo más descargado

Rudebox / Robbie Williams	BOX
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Ahora que no estás / Osé	AHORA5
Alguien va a hacerte llorar / Intocable	LLORAR1
Da ya think I'm sexy? / Paris Hilton	SEXY5
Funky town / Lipps Inc.	FUNKY
Invéntame / Relikia	INVENTAME
Stop olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Horny as Dando / Mousse T Vs. The Dandy Warhols	HORNY
Me cuesta tanto olvidarte / Mecano	TANTO3

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton y más...

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Raggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Ricky Martin / I don't care	RICKY

Lo más "in"

Hips don't lie / Shakira	HIPS
If I were you / Hoobastank	YOU2
From Paris to Berlin / Inferno	PARIS
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Qué hago yo / Ha-Ash	QUEHAGO
Responde / Diego	RESPONDE
Dime ven / Motel	DIMEVEN
Tu manera / Eduardo Cruz	TUMANERA
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
¿A dónde estabas? / Intocable	ESTABAS

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI DADA NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO DADA NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI DADA
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono: $15 con IVA incluido**.

Juegos

Instrucciones:
Envía CN juego + "clave" al 91111
Ejemplo: CN juego voley2





























AIR · AIR2 · AIR3 · DRAGON · DOKI

Precio por juego: $30 con IVA incluido**.
Sólo para celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales



CLAVE
- SICOSIS
- PORKI
- ABISMO





Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START1
TryAgain	TRY
Winner	WINNE



Paul Yester
Para que tu celular suene así:
¡No soy niña no soy niña, ya les dije que no soy niña!
Envía CM real paul al 31111

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS



	CLAVE
Bueno para nada	PARANADA
Ring	RING
Maricones	MARICON
Baboso	BABOSO

Los personajes de Omar Chaparro en tu celular

	CLAVE
Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL CHIVA

Precio por sonido real: $15 con IVA incluido**.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

Diversión


PIROPOS
Envía CN PIROPO al 21111


CLUB AMERICA
Envía CN AMERICA al 21111


DATOS DE CINE
Envía CN CINE al 21111


BROMAS
Envía CN BROMA al 21111


CHISTES
Envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS
Envía CN HECHIZO al 21111

Precio por suscripcion mensual: $50 con IVA incluido**.


PIROPOS PERSONALIZADOS
Envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

Precio por mensaje: $6 con IVA incluido**.


CHISTES
Envía CN CHISTE al 61111


ADIVINANZAS CHISTOSAS
Envía CN ADIVINA al 61111


MASCOTA
Envía CN MASCOTA al 61111



BOLA MÁGICA
Envía CN BOLA + "tu pregunta" al 61111

Precio por mensaje: $6 con IVA incluido**.







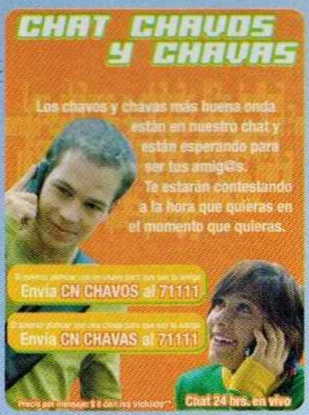










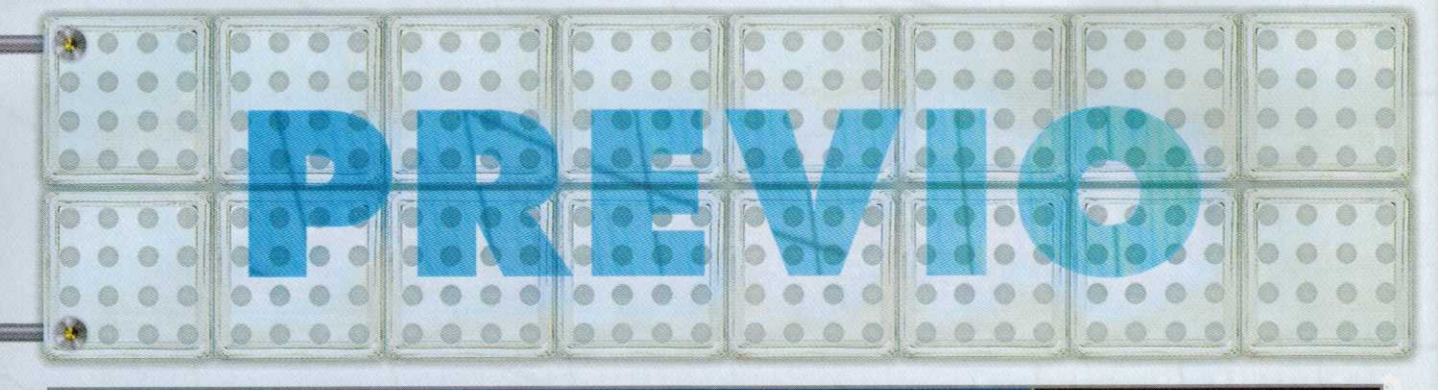




Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Un servicio de





Marvel Trading Card Game

NINTENDO DS

Konami



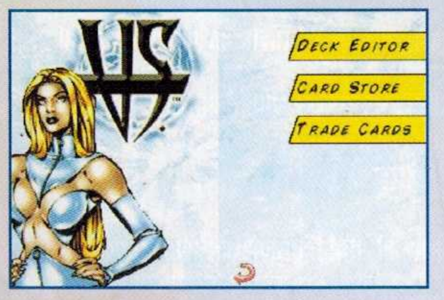
Con la salida de **Marvel Ultimate Alliance** para el Wii, tenemos la oportunidad de sentirnos realmente **Wolverine** o **Ghost Rider** al realizar sus movimientos con los controles del sistema; pero no creas que los héroes o villanos se quedarán solamente para el Wii, también estarán listos para la emoción de este nuevo título para Nintendo DS, el cual está basado en el éxito de Upper Deck: **Marvel Trading Card Game**. Muchísimos héroes y villanos conocidos del mundo de Marvel estarán dispuestos a combatir en los feroces duelos de **MTCG**, asi que no dudes de tu poder y prepárate para establecer los duelos.

Un TCG novedoso

Hemos visto muy buenos juegos y recomendables de Trading Card Game como es el caso de **Pokémon** o **Yu-Gi-Oh!**; ahora con **Marvel TCG** tendremos una opción más para divertirnos en esos largos viajes o en la reunión familiar anual. En este título se implementó muy bien el "VS System", con el cual se llevan a cabo las reglas del juego real de Marvel, diseñado por Upper Deck Entertainment; este sistema es muy ágil y permite jugar con una fluidez mayor que en otros *TCG* populares.



La estrategia juega un papel importante dentro de los duelos; piensa bien tus jugadas antes de actuar.



La cantidad de personajes de Marvel es muy buena; héroes y villanos se reúnen para jugar.

¿Lucharás por la justicia o contra ella?

Al hablar del universo de Marvel no nos referimos solamente a los **X-Men**, sino también a todos los personajes que conforman este mundo lleno de emoción y entretenimiento. Son muchos los héroes y villanos que podrás elegir para combatir contra el CPU o tus amigos, entre los que se encuentran figuras familiares como **Spider-Man**, **The Hulk**, los mutantes más famosos: **X-Men**, **The Avengers**, **Ghost Rider**, **Fantastic Four**, y muchos otros más.



El modo principal de **Marvel Trading Card Game** es el de historia, en donde eliges si quieres salvar al mundo o tratar de conquistarlo; pero todos sabemos que no hay nada más divertido que llevar a cabo los duelos contra otros amigos para demostrar quién es el mejor en los combates, de manera que los desarrolladores incluyeron el modo para jugar en línea contra personas de otros lugares. Son incontables los equipos que puedes crear con la más amplia gama de personajes para pelear, no importa si es **Magneto** junto a **Wolverine**, el chiste es ganar los enfrentamientos.



Muy recomendable

Ya tenía tiempo que no jugábamos un título de algún *Trading Card Game*, ya todo era **Yu-Gi-Oh!** o **Pokémon**, con las excepciones de los RPG en donde usas cartas para atacar. **Marvel Trading Card Game** es uno de esos juegos que no puedes dejar pasar porque no hay muchas opciones a elegir; pero afortunadamente, es lo suficientemente bueno como para no decir "ya ni modo". Es muy recomendable, aunque sí sentimos que para quienes nunca han jugado un *TCG* se les hará un poco complejo al principio, pero una vez acostumbrándote, será pan comido.

Steel Horizon



Konami





Uno de los eventos más importantes en la historia del mundo es sin lugar a dudas la Segunda Guerra Mundial, y hemos visto una gran variedad de títulos basados en ella para diversos sistemas de Nintendo, pero muy pocos para los portátiles. Afortunadamente, Konami nos trae **Steel Horizon**, una excelente opción para el Nintendo DS que dejará satisfechos a los fans de los juegos de estrategia y de la guerra; si buscas algo diferente y muy entretenido para tu DS, no dejes de leer para que te enteres de todos lo que **SH** nos ofrece a los videojugadores.

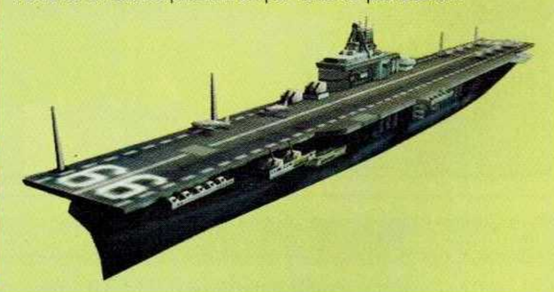
Sé un estratega maestro



Básicamente, **Steel Horizon** es un título de estrategia en tiempo real, en donde la acción se lleva a cabo por turnos; ponte al mando de una armada naval completa, con submarinos, acorazados, aviones e inclusive artillería de varios tipos. Prepárate para combatir en batallas muy realistas en donde tu ingenio y estrategias serán la llave para la victoria. El juego consta de 20 misiones distintas, cada una llena de peligrosos objetivos y enemigos por derrotar; obviamente, deberás planear bien tus ataques y controlar bien a tus tropas para poder salir avante en cada una de las misiones, las cuales varían entre sí.

No creas que todo te será puesto en bandeja de plata; tu deber como comandante es decidir qué tipos de navíos y vehículos vas a usar en tu flotilla para enfrentar cada misión. Lógicamente, en algunas etapas no te servirán de nada los submarinos, y en otras los cazas serán la clave para el éxito; pero aun así, debes tener en cuenta que si no sabes combinar bien tus fuerzas de ataque y defensa, serás presa fácil del enemigo. Puedes personalizar tres naves insignia para usarlas de la forma que más te convenga; trata de dejar bien balanceado su armamento para no verte en serios problemas por falta de planeación.





Toma las cosas en serio

Hablando del armamento, en **Steel Horizon** tienes una gran variedad de armas para pulverizar al enemigo; desde las baterías de las naves insignia, hasta los torpedos de los submarinos. Otro detalle a destacar es la calidad de los gráficos, los cuales están geniales; los combates se ven espectaculares con animaciones muy fluidas y vistosas; además de que la cámara tiene muy buenos ángulos de la acción para que cada combate sea toda una experiencia. Comparándolo con otros títulos similares como **Advance Wars**, por ejemplo, **Steel Horizon** es mucho más serio y tiene elementos que van de acuerdo con la temática de la Segunda Guerra Mundial. La experiencia inmersiva de los combates se acentúa con el seguimiento de la historia; conforme vayas pasando etapas y cumpliendo misiones, tus superiores te darán nuevas órdenes acerca de los objetivos por cumplir en la siguiente escena. Debes tener en mente que estudiar cada situación te dará una ventaja sobre el enemigo a derrotar.



Recuerda revisar detenidamente tu mapa; la clave del éxito se encuentra en la planeación.

Para un público selecto

Steel Horizon es uno de esos juegos muy recomendables, pero que difícilmente le pueden gustar a quien no le llamen los títulos de este género; de manera que si no eres fan de la estrategia, mejor invierte en otra tarjeta para tu DS. Lo que nos gustó mucho fue la opción de jugar contra un amigo en los diferentes modos de batalla, lo cual le añade un poco más de *replay value*; obviamente no compite contra un **Mario Kart DS**, pero sigue resultando muy entretenido. Después de jugar un rato **Steel Horizon**, nos dimos cuenta del potencial de esta franquicia y estuvimos de acuerdo en que una opción de cuatro -o más- jugadores hubiera sido posible... tal vez en alguna secuela veamos esta característica.



Los gráficos de los cinemas son sorprendentes; realmente parece que estás dentro del combate.

El malévolo **King K. Rool** vuelve a las andadas con sus secuaces y seguidores; como todo buen héroe, **Donkey Kong** también regresa columpiándose a la acción para detenerlo. Así es, **DK: King of Swing DS** es la nueva aventura del gorila más famoso de los videojuegos, la cual continúa con el divertido *gameplay* que caracterizó a su predecesor de Game Boy Advance; claro que ahora tendrán un par de elementos mejorados gracias a las bondades del Nintendo DS; esto no quiere decir que la simplicidad de la forma de jugar se haya visto afectada; sigue siendo muy recomendable.



Las dos pantallas del DS permiten expander la perspectiva de la acción de **King of Swing**.

¡Changos!

En esta ocasión, **Donkey Kong** no viene solo; su antiguo compañero de aventuras, **Diddy,** se ha unido a la acción para dar más opciones a los jugadores. Como podrás imaginarte, los dos primates cuentan con los mismos movimientos básicos, pero también traen algunas técnicas nuevas bajo la manga, así como más ítems para ayudarse en la lucha contra el malvado **King K. Rool**. Las dos pantallas del Nintendo DS sirven para lograr una experiencia bastante interactiva y permiten tener una perspectiva más amplia de lo que pasa en la escena.

No te preocupes si no tuviste oportunidad de jugar el primer título de **King of Swing**, pues éste cuenta con un modo Tutorial para que aprendas todo lo necesario acerca de la supervivencia en la selva y cómo balancearte y columpiarte a lo largo de las etapas, dejándote listo para enfrentar a tus oponentes sin problemas; lo único que hará falta será tu habilidad y reflejos para vencer. Esto es algo muy útil, especialmente para los videojugadores más pequeños o inexpertos, pero no te vayas con la finta, **KOS** tiene mucho reto para los veteranos del control.



Más gorilas = más diversión

Además de los elementos nuevos y el retorno de **Diddy**, en **DK: King of Swing DS** podrás divertirte durante horas con sus entretenidos minijuegos; además podrás invitar a toda tu tropa de simios a la fiesta, pues también cuenta con opción *multiplayer* usando una sola tarjeta gracias al DS *Download Play*. Muchos otros personajes conocidos de la serie también vuelven a tener apariciones en el modo de historia, y algunos estarán disponibles para competir en los modos de batalla; entre ellos están **Donkey Kong**, **Diddy Kong**, **Dixie Kong** y **Funky Kong**.



Cada chango a su mecate...

DK: King of Swing DS es mucho más recomendable que el título anterior gracias a los elementos nuevos como la opción para varios jugadores; si ya estás harto de acribillar zombis, dar de latigazos a **Drácula** o rescatar princesas, da un vistazo a este juego y verás que no todo son balas y espadas; eso sí, ten en mente que si no te gustó la versión de GBA, no estarás contento con la de DS, pues el *gameplay* es exactamente igual, pero con mejoras. Los gráficos y la música no van a ganar un premio, pero cumplen su cometido de acuerdo con el tipo de temática y a lo que estamos acostumbrados de los juegos de la franquicia de **Donkey Kong**.

Encuentra más tonos, más imágenes, más animaciones en www.panchomovil.com

PANCHO MOVIL











TONOS

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo. EJEMPLO: "ANGELS" PARA NOKIA 1100 ENVIA 4560860 G1 AL 25888 — $ 15.00 iva incluido

POLIFÓNICOS

Envía la clave de tu TONO al 25888 — $ 15.00 iva incluido

Equipos que soportan Tonos Polifónicos: ... PARA ANGELS EN MOTOROLA V3, ENVIA: 4560860 G6 AL 25888

TONOS REALES

ENVIA la clave de tu TONO al 25888 — $ 15.00 iva incluido

El Gass!!!

... agrega un espacio y la terminación G6. Para los modelos NOKIA 3200, 3220, 3230, N-Gage, agrega un espacio y la terminación G7. EJEMPLO PARA TAMALES EN NOKIA 3200, ENVIA: 4560634 G7 AL 25888.

	CLAVE	TEMA (ARTISTA)	CLAVE	TEMA (ARTISTA)
VIDEO JUEGOS	4560667	Zelda	4560744	Alone in the dark
	4560719	Ghostbusters 2	4560745	Gran Turismo
	4560714	PacMan	4560746	Mortal Kombat
	4560715	Mario Bros	4560716	Final Fantasy XI
	4560718	Donkey Kong	4560749	Mega Man
	4560713	Halo2	4560750	Starforce
	4560720	DigDug	4560751	Resident Evil 3
	4560747	Prince of Persia	4560752	Street Fighter
	4560721	Metroid	4560753	Pengo
	4560722	Tomb Raider	4560754	Tron Arcade2
CINE & TV	4560703	I like to move it	4562245	Exorcista
	4560704	20Th Century Fox HIT	4562247	Halloween
	4560972	The Simpson's	4560705	Los locos Adams HIT
	4560706	Beetlejuice	4560712	Looney Tones
	4561262	La Pantera Rosa HIT	4562249	Cuentos de Ultratumba
	4560707	Mision Imposible	4561641	James Bond HIT
TOP 10	4561626	Hips dont lie (Shakira & Wyclef Jean)	4561952	Pump It (Black eyed peas)
	4561997	Labios Compartidos (Maná)	4561342	Si Tu Amor no Vuelve (La Arrolladora)
	4561331	Ella y yo (Aventura & Don Omar)	4561662	Pasame la Botella (Match & Daddy Yankee)
	4562166	Sexy Back (Justin Timberlake)	4561349	Rompe (Daddy Yankee)
	4561357	Volverte a amar (Alejandra Guzmán)	4562161	Ain't No Other Man (Christina Aguilera)
BASICOS	4561953	Más que nada (Black eyed peas)	4560681	Sálvame (RBD)
	4561993	Rosa Pastel (Belanova)	4560912	Like a Stone (Audioslave)
	4561991	Fragil (Allison)	4560664	La Mano de Dios (Maradona)
	4560780	Mi credo (K. Paz de la Sierra)	4560682	Gasolina (Daddy Yankee)
	4561267	Tripping (Robbie Williams)	4560860	Angel (Yuridia)
	4561851	Ven Bailalo (Khriz y Angel)	4560693	PIMP (50 Cent)
	4560774	Te quiero para mi (La Dinastía de Tuzantla)	4560671	Dragostea (Din Tei)
	4561263	Noviembre Sin Ti (Reyk)	4561020	Nada fue un error (Coti con J. Venegas & P. Rubio)
	4561354	Si no estas conmigo (Cynthia y Jose Luis)	4560689	Hollaback Girl (Gwen Stefani)
	4560784	Soy Asi (Valentin Elizalde)	4561327	All about us (T.A.T.U.)
	4561359	Regresa a mi (Il Divo)	4560685	Quemándome de Amor (Moderatto)
	4560669	Na Na Na (Mi dulce niña)	4561996	Disculpa los malos Pensamientos (Panda)
	4560773	Huele a peligro (La Arrolladora Banda Limón)	4560761	Frijolero (Molotov)
	4560765	My inmmortal (Evanescence)	4560905	Don (Miranda)
	4560832	La camisa negra (Juanes)	4560796	Volvere (K. Paz de la Sierra)
	4560699	We will rock you (Queen)	4560677	Por Besarte (LU)
	4562164	Espacio Sideral (Jessie & Joy)	4561280	Lo que pasó pasó (Daddy Yankee)
	4560733	We're the champions (Queen)	4562162	Via Lactea (Zoé)
	4560670	Yo quisiera ser (Reyk)	4562163	Quiero Estar Contigo (Alejandra Guzmán)

CLAVE	TITULO	CLAVE	TITULO
4561316	Gato Benito	4561895	ay madre!!!
4561918	Telefono Borracho	4561315	Chabuelo
4561314	Mi Gober Precioso	4561941	24 (Series de TV)
4560621	chica sexy	4561901	Amante Sexy
4562179	Ya wey! Contesta!	4561909	Llamada Superpoderosa
4560655	Chica Fresa	4561900	Agente 00 Gonzo
4561917	ArTuDiTone	4561882	Mamá! Contesta!
4562176	Niño del Espacio	4560654	Lobito, lobito
4561990	Gollum	4560647	Claxon de camion
4561914	Ring de Lucha	4560639	hay camotes
4560955	Pinch Chamaco	4560648	Sirena de ambulancia
4560634	Tamales	4560625	Perro
4560633	Burro	4561324	Oye hijo contesta
4560653	Risa Pedorra	4561889	Papá! Contesta!
4561317	Gato Cucho	4561913	Reggaetone

PANCHOMOVIL TE REGALA TIEMPO AIRE

¡¡1 de cada 150 mensajes GANA!!

Envia la clave CL AIRE al 85588 y recibe $100 pesos de tiempo aire en tu celular

Costo por mensaje: $6 pesos IVA incluido — Solo para teléfonos AMIGO KIT

¡Participa ya! Promoción válida al 28/feb/07, hay muchas oportunidades de ganar

ENVIA POSTALES Animadas

envía cl tarjeta + clave + teléfono persona + nombre de la persona al 25888

Ej. cl tarjeta quiero 5512345645 Ana







Si la quieres recibir tú mismo pon tu número de teléfono. APLICA COMPATIBILIDADES DE IMAGENES. $ 15.00 iva incluido

NUEVO — FONDOS CON PERSONALIDAD

envía cl logonom + clave + el nombre que quieres en la imagen al 25888

$ 15.00 iva incluido







cl logonom hada Sofia

APLICAN COMPATIBILIDADES PARA IMAGENES

IMAGENES ANIMADAS








FONDOS PARA TU CEL

Envía la clave de tu imagen al 25888 — $ 15.00 iva incluido

EQUIPOS QUE SOPORTAN IMAGENES A COLOR: ... EJEMPLO, ENVIA: 6460362 G6 AL 25888


























JUEGOS JAVA

ENVIA 2 VECES LA CLAVE AL 25888

(Se requieren 2 mensajes) Costo por mensaje

$ 15.00 iva incluido






NO OLVIDES CHECAR COMPATIBILIDADES POR COLOR



- Nokia 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 3220, 5140, 6230, 3650, N-GAGE, 6600, 6260, 7610, 6682
- Siemens C65, SL65, CX65, SK65
- Sony Ericsson K300, K500, K500i
- Siemens C690, MC60, S55, SLL55
- Samsung S300, E630, E715, X426, X427, E316, X105

Envía la clave como aparece en el ejemplo. Ejem. para CUTEX en Nokia 3100 : 4561065 al 25888

Para estos modelos agrega un espacio y G6 a tu referencia. Ejem. para GRAN PREMIO en Motorola V3 envía 4561794 G6 al 25888

- Motorola V3
- Motorola C381P, V180, V220, V400, V555, V600
- Sony Ericsson K700, K700i, K750, K750i, W800



Horario de Atención 10:00 am a 6:00 pm

Distrito Federal 5208-74-94

Del Interior 01-800-PANCHOZ

Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible. (25552 $ 3.34) (85588 $ 5.74) (25888 $14.34) (85222 $22.00)



En esta ocasión, las habilidades especiales afectan al entorno y a los enemigos; por ejemplo, podrás quemar los arbustos o congelar el agua y no simplemente limitarte a noquear a quien se interponga en tu camino.

DREAM LAND SE ENCUENTRA EN PELIGRO… ¿PODRÁ KIRBY DETENER LA MALDAD QUE ACECHA A ESTE PACÍFICO LUGAR?

El héroe de Dream Land se alista para su segunda misión en el Nintendo DS, pero en esta ocasión retomará el estilo clásico de plataformas que lo vio nacer, con ambientes llenos de color y toda la acción en 2D que tanto nos agrada. Sus habilidades convencionales siguen intactas: él podrá aplastar a sus rivales o absorberlos para emular sus poderes y así convertirse en un poderoso guerrero capaz de blandir una filosa espada, tanto como arrojar devastadoras llamaradas o cortinas de hielo que paralicen hasta al más feroz enemigo.





El héroe rosado está de vuelta para enfrentar una nueva aventura en contra de una banda de ladrones llamados Squeaks

Desde su primera aparición en 1992 (**Kirby´s Dream Land**), este peculiar personaje creado por Masahiro Sakurai ha incursionado en un sinfín de aventuras a través de varios géneros como carreras, peleas y, por supuesto, de acción, que es donde más ha destacado. Sus principales enemigos (King Dedede, Metaknight) le han hecho la vida de cuadritos, pero el valiente y redondo titán siempre reúne fuerzas para patearles el trasero una y otra vez. No obstante, una nueva banda de ratones ladrones, conocidos como los **Squeaks**, han robado los tesoros de Dream Land y los aperitivos de **Kirby**, digo, para que vayan comiendo algo mientras se conducen a su escondite. Al darse cuenta de lo ocurrido, **Kirby** sale apresurado para perseguirlos y no descansará sino hasta recuperar hasta el último tesoro -o bocadillo- que sustrajeron "las ratas".





Conoce a tus enemigos antes de ir a la batalla

Esta curiosa banda de amantes de lo ajeno (**Squeaks**) es la antagonista de la historia y toma acción en gran parte de la misma; aunque de cierta forma, no son los villanos estelares, puesto que ese sitio lo ocupa Dark Nebula, un misterioso ser que se encontraba atrapado en un cofre que ocultaba **King Dedede** en lo más profundo de su castillo y que los ratones, por avariciosos -pensando que adentro encontrarían el mayor tesoro de sus vidas-, hurtaron, liberando al temible enemigo. **Doroach** es el jefe de los **Squeaks** y, por supuesto, te enfrentarás a él en una batalla cuerpo a cuerpo. Cabe destacar que sus habilidades mágicas no son tan peligrosas, pero si te distraes por un breve instante, pueden darte un gran dolor de cabeza. Él te arrojará esferas de poder, pero tú podrás absorberlas y devolverle el regalito para que caiga por su propia maldad.









- Compañía: **Nintendo**
- Desarrollador: **HAL/flagship.**
- Clasificación: **Everyone.**
- Categoría: **Acción.**
- Jugadores: **1-4.**

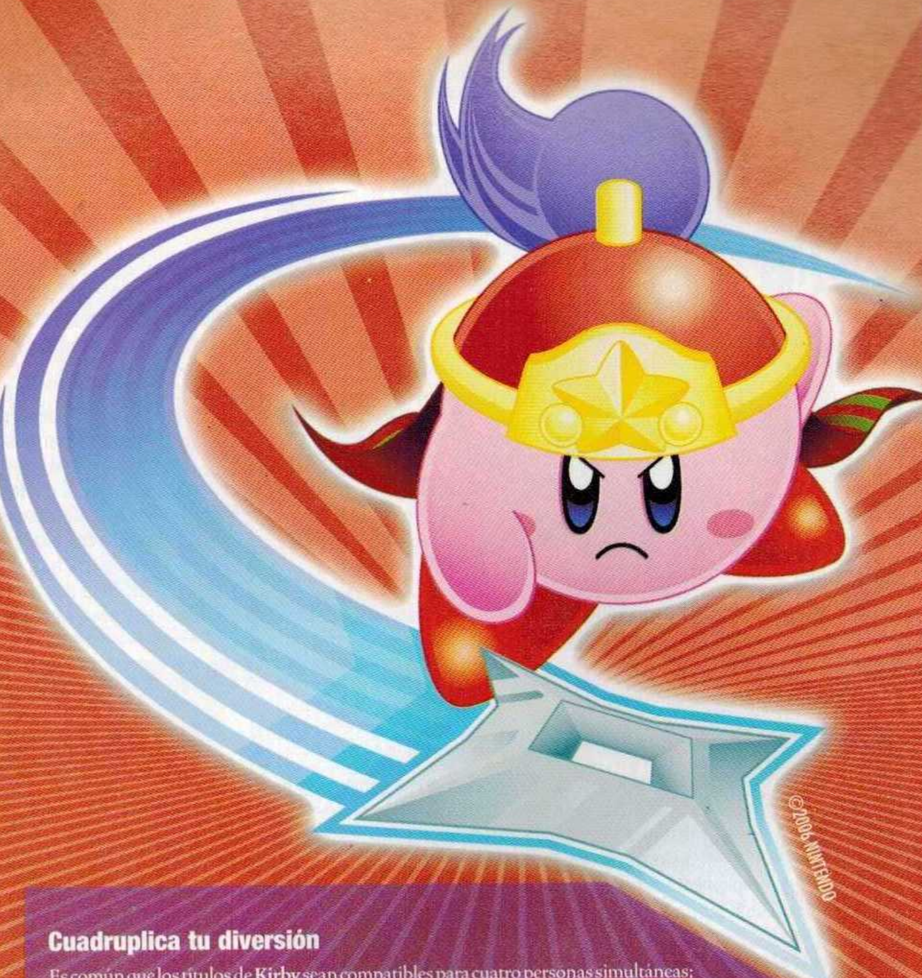
Ya te comentamos sobre la habilidad de absorción de **Kirby**, pero la novedad es que ahora su estómago será como una licuadora que mezclará las habilidades; esto lo notarás de forma gráfica en la pantalla táctil del Nintendo DS. Cuando **Kirby** reúna las habilidades que flotan en burbujas por todo el mundo, éstas aparecerán en su estómago. Arrástralas juntas con el *Stylus* para crear poderes diferentes; además, si tienes items que regeneren la energía de **Kirby**, los podrás fusionar para que su poder curativo se incremente.



En total, son ocho diferentes mundos, en los cuales encontrarás múltiples enemigos y recolectarás pequeños cofres de tesoros, cada uno contiene bonus adicionales como pistas musicales, diferentes colores para **Kirby**, habilidades mejoradas o escenarios secretos. También existen cofres grandes que protegen los **Squeaks**; cuando encuentres uno, deberás combatir contra una de estas molestas ratas... o si prefieres salirte por la puerta fácil y no enfrentarlos, simplemente corre hacia la salida antes de que te atrape... pero sabemos que optarás por lo primero, ¿o les tienes miedo?







Cuadruplica tu diversión

Es común que los títulos de **Kirby** sean compatibles para cuatro personas simultáneas; no obstante, esta modalidad únicamente se presenta a través de múltiples minijuegos a los que debes entrar vía Download Play o Multicard LAN Play. En particular, a nosotros nos hubiera encantado que toda la aventura fuera interactiva con los cuatro jugadores, así el grupo podría volver el juego más entretenido. No esperes mucho reto en esta opción (minijuegos); de hecho, el mayor atractivo se centra en el modo individual, ya que a pesar de lo mágico que puede ser competir contra tus cuates, no tiene el mismo grado de acción y replay value que una historia completa cooperativa.

En general, **Kirby Squeak Squad** será de esos juegos que, aunque están enfocados para los niños, podrás disfrutar sin importar la edad que tengas. Claro que también no se caracteriza por ser de los juegos que repitas más de una vez después de terminarlos, más que nada porque más allá de juntar los cofres y obtener los tesoros, no tiene mayor reto que te ponga a investigar por todos los escenarios. Es un título sumamente fácil en cuanto a *gameplay* y los comandos de acción no requieren habilidades de experto para su realización, detalle que se ha hecho típico desde su primera historia. Uno de los puntos débiles más notables en esa entrega se refleja en la simpleza de los gráficos, que si bien están adecuados para el tipo de juego, más nos remontan a la época del Game Boy Advance, en lugar de utilizar las capacidades del Nintendo DS en todo su esplendor.

RANKING

1 — 10

Master: 8.5

Los juegos de **Kirby** siempre han sido muy buenos, y éste no es la excepción; los niveles son muy coloridos y su diseño hace que te diviertas bastante en cada uno de ellos, además de que la dificultad le da ese extra que te hará jugarlo más de una vez. Lo que más me gustó es que la pantalla táctil sirve de estómago y ahí se almacenan los poderes que **Kirby** robe de sus amigos, y con sólo tocarlos los cambiaremos de manera inmediata, volviendo todo dinámico e intuitivo; no te vas a arrepentir, es una gran opción.

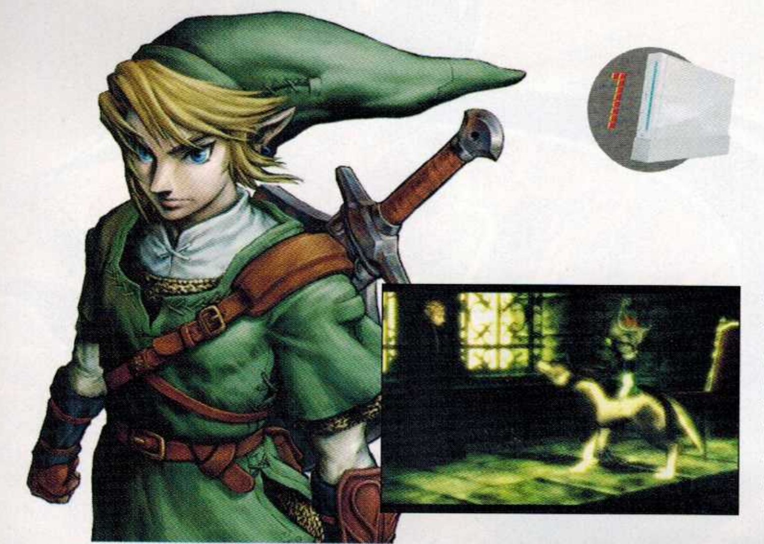
Crow: 8.0

Si bien me gustó mucho la versión de **Canvas Course,** más me agrada que el esférico rosado regrese a sus orígenes que es donde más disfrutamos de sus aventuras. En esta odisea, **Kirby** luchará contra fuerzas poderosas y al mismo tiempo lidiará con un grupo de ratas, logrando que la aventura tenga muchos momentos de acción. Como punto a favor, encontrarás las habilidades nuevas y los gráficos que, aunque no sorprendentes, sí nos remontan a la época dorada **Kirby.**

Panteón: 9.0

Kirby regresa a la acción con un entretenido juego que nos hace recordar los días en los que disfrutábamos con las divertidas aventuras de este redondo personaje en su estilo original; en esta nueva y alocada jornada, **Kirby** enfrentará nuevos peligros y conocerá elementos diversos, pero sin dejar a un lado su característico estilo de juego, lleno de dinamismo, humor y acción. Si buscas algo al estilo de la vieja escuela y que no te arrepentirás de adquirir, **Kirby: Squeak Squad** es la opción para ti.

TOP 10



1. TLOZ: Twilight Princess (Wii)

Tal vez el juego más esperado de todos los tiempos, pero por fin lo tenemos con nosotros, y sin duda ha sabido recompensarlo con una gran historia, más oscura y envolvente que Ocarina of Time. No importa cuál sea tu gusto en cuanto a videojuegos, este es un título que debes tener en tu colección, es más, aun sin que tengas el Wii. El control del Wii ofrece una gran variedad de ataques y lo mejor es que se marcan de manera muy dinámica, permitiendo que la acción sea muy fluida. Por donde lo quieras ver es un juego perfecto, que seguramente muchos de ustedes ya habrán terminado para estas fechas.



2 Red Steel (Wii)

Hace algunos meses, cuando no se sabía nada de los juegos de Wii, fue Red Steel el primero que apareció, y desde ese instante nos dejó a todos impresionados por su novedoso sistema de juego. La idea de combinar armas de fuego con una katana fue simplemente extraordinaria, ya que esa pequeña variación ofrece grandes posibilidades de terminar con los enemigos. Otro punto que vale la pena destacar es que casi todos los elementos que existen en los escenarios se pueden destruir, lo que aumenta el reto y la emoción.



3 Madden 07 (Wii)

Los aficionados de este deporte deben estar más que felices con esta adaptación, ya que el Wii lleva a esta franquicia a un nuevo nivel de diversión, y es que aunque puedes encontrar esta versión para varias consolas, ninguna se compara con la de la máquina de Nintendo. Todos los pases, tacleadas y hasta las patadas las marcas con movimientos reales del control del Wii, haciendo que realmente te sientas en el emparrillado. No pierdas la oportunidad de llevar a tu equipo favorito a la gloria, siendo tú quien sude cada jugada.



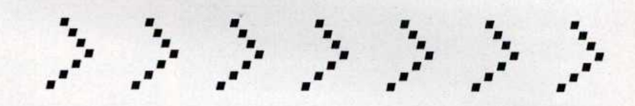
4 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Wii)

Los guerreros más poderosos de todo el universo, los Saiyan, están de regreso, esta vez para Wii, donde podremos revivir todas sus aventuras dentro del que podemos considerar el título más completo que haya tenido la serie. Su principal diferencia respecto a los Budokai de Nintendo GameCube, es que los movimientos especiales los vas a marcar reproduciendo los del personaje con el Nunchuk y el Wiimote, lo cual es verdaderamente emocionante. Por si fuera poco, tienes a tu disposición más de 100 personajes de este universo, por lo que las retas van a estar más buenas que nunca.



5 Rayman Raving Rabbids (Wii)

Mucho se ha hablado de este juego, y sin problemas podemos decirles que es el mejor título de Rayman; y esto en gran parte debido al ingenio con que los programadores utilizaron el control. Son varios minijuegos muy interesantes, donde tienes que bailar, saltar y agitar, sólo por mencionar algunas acciones. Los conejos invasores son muy carismáticos; de hecho pensábamos que le quitarían protagonismo a Rayman, pero se ha guardado un gran equilibrio. Una gran opción para tu recién inaugurada colección de Wii.



6.- Far Cry Vengeance (Wii)

Muchos de ustedes seguramente eligieron Red Steel como la mejor opción que Ubisoft tenía para Wii, pero hay otros títulos que también son excelentes aunque no hicieron tanto ruido, como es el caso de Far Cry Vengeance. Es un juego de guerra en primera persona donde, además de tu habilidad con las armas, deberás poner a prueba tu inteligencia para avanzar, todo en escenarios que recrean lugares como selvas de una manera perfecta, lo que combinado con el control -que es muy parecido al de Red Steel- otorga un realismo único.

7 Need For Speed Carbon (Wii)

Los amantes de la velocidad encontrarán en Need For Speed Carbon lo que buscaban para sentir la adrenalina de conducir autos a velocidades increíbles, esto gracias al control del Wii, que se usa como si fuera un volante. El reto es cruzar el cañón sin salir lastimado... ¿crees poder lograrlo?; pues tendrás que demostrarlo ante varios corredores que, al igual que tú, desean obtener el título como el piloto más hábil de la ciudad.

8 Elebits (Wii)

De todos los juegos que se encuentran disponibles para Wii, éste tal vez sea de los más simples pero al mismo tiempo divertidos. En Elebits no usas armas ni controlas a héroes legendarios; lo único que necesitas es tu Wiimote para disparar un rayo a la pantalla, que te permite alzar y mover cualquier objeto que veas a tu alrededor, todo con el fin de encontrar a unos pequeños seres parecidos a los Pikmin que se llaman Elebits. Estos invasores pueden estar en el lugar menos pensado, por lo que no debes dejar de revisar hasta en las llantas de tu auto. Tu puntuación depende de la cantidad que poseas al final de cada nivel.

9 Tony Hawk: Down Hill Jam (Wii)

Esta serie se ha criticado bastante desde que tuvo una secuela; ¿por qué?, muy sencillo: prácticamente no tenía variantes y así siguió un buen tiempo; ya con la subserie Underground como que se "actualizó" un poco, pero en sí era lo mismo; y no fue sino hasta la llegada del Nintendo DS y el Wii que por fin ha evolucionado, y de hecho consideramos que su aparición en el nuevo sistema casero de Nintendo es la mejor de todas sus versiones. El utilizar el control para las acrobacias es una gran idea, pero no la única, ya que también se ha cambiado el género, dejándolo en carreras tipo Snowboarding. Tienes que probarlo.

10 Call of Duty 3 (Wii)

Recomendamos este gran título a todos los amantes de la acción, que, tal como se prometió hace algunos meses, recrea de manera increíble todo lo que sucede dentro de un campo de guerra. Teníamos nuestras dudas sobre el estilo de control, pero ahora que lo hemos probado podemos recomendarlo ampliamente. Quizá sólo tenga un problema, y eso es que no cuenta con alguna opción para varios jugadores simultáneos, pero bueno, esperemos que en una secuela puedan compensar este hecho.



Da tu mejor esfuerzo y consigue ser el mejor a lo largo de 18 hoyos... ¿sencillo?Es sólo el principio

Todos los géneros de videojuegos se verán beneficiados gracias al control del Wii, pero sin duda uno de los que mejor lo aprovechará será el de los deportes, y como muestra tenemos a Tecmo, quien desde hace ya bastante tiempo ha estado trabajando en un título de golf que por fin tenemos entre nosotros; su nombre es Super Swing Golf, y a pesar de que el deporte no es tan popular como pudieran serlo otros como el tenis, por ejemplo, sí es muy divertido, virtud que dejan como carta de presentación para que este juego sea de tus favoritos en Wii.

Todos tenemos un pasado

Muchos en este momento deben de estar algo extrañados de ver a Tecmo hacer juegos de deportes, pero los veteranos del control deben recordar que durante los años del Nintendo y Super Nintendo era cuando más destacaban, con obras maestras de futbol americano, soccer y básquetbol. Pasó el tiempo, y poco a poco fue cambiando de estilos, dejando de lado sus adaptaciones deportivas; pero desde hace unos años han intentado regresar a ser lo que eran, y para demostrar que pueden hacerlo de una manera excelente, han optado por una disciplina que a pocas personas llama la atención: el golf.

- Compañía: **Tecmo**
- Desarrollador: **Tecmo.**
- Clasificación: **Teen.**
- Categoría: **Deportes.**
- Jugadores: **2.**

Únete a los ganadores

Al notar el gran éxito de Nintendo con **Mario Golf**, Tecmo decidió realizar algo parecido, y creó **Albatros 18**, cuyo *gameplay* simple y personajes coloridos rápidamente lo colocaron entre los juegos más populares en Japón para PC (sí, este título fue diseñado para computadora por raro que parezca), y hasta por ahí tuvo un par de secuelas. El caso es que por mucho tiempo los fans pedían que este juego llegara a las consolas caseras, pero por una u otra cosa esto no sucedía, situación que ahora ha cambiado con la llegada del Wii.

El único problema era que debía reunir otros elementos para poder triunfar en el mundo de las consolas caseras, por lo que se rediseñó todo desde cero, sólo dejando el *gameplay* como base. Como primer punto se elaboraron nuevos stages con cientos de elementos que pueden influir en tus tiros; además, se sustituyeron los personajes con aspecto SD por algunos más conocidos, que le han dado gloria a la compañía japonesa. Pero mejor entremos más a detalle con los participantes de este torneo.







No es que seamos aguafiestas, o que no sepamos reconocer un deporte tan completo como lo es éste: es sólo que en la mayoría de sus representaciones en videojuego, siempre han quedado a deber bastante (dejando totalmente aparte a la serie **Mario Golf**, que desde hace años es referente en el medio); como ejemplo tenemos a **Tyger Woods**, de EA, que por más profesional que nos lo quieran pintar, no hace otra cosa más que aburrirte después de unos cuantos tiros, todo debido principalmente a que el control y la estructura de los campos no se prestaban mucho para que existiera variedad.





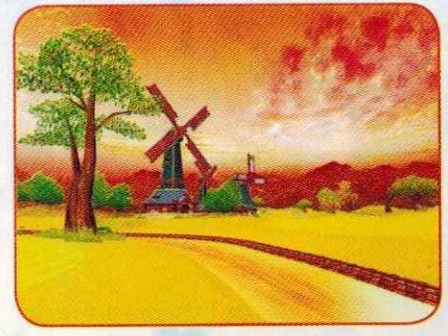


La invasión de los ninjas

Varios de los golfistas que vas a poder elegir en un principio están diseñados en exclusiva para SSG, pero al ir avanzando y ganando encuentros, vas a poder activar varios más, entre los que vamos a hallar a verdaderos íconos de la industria, como el gran **Ryu Hayabusa**, protagonista de la serie **Ninja Gaiden**, que se consagrara en el NES hace ya casi dos décadas; o también tenemos a la bella **Kasumi**, que viene directamente de los **Dead or Alive** para Arcadia. En fin, no te arruinamos más sorpresas y dejaremos que las descubras tú mismo.







Afina tu puntería

Bien, ahora pasemos a lo importante, el *gameplay*. Es algo intuitivo, muy parecido a lo que vimos en **Wii Sports**, es decir, sujetas el Wiimote con ambas manos, simulando que fuera un palo de golf, pero debemos decir que es más sensible, ya que reconoce de manera más detallada la manera en la que realices tu swing para golpear la bola. Para que tu tiro salga con la potencia y dirección que deseas, no sólo debes golpear y ya, sino que tienes que calcular para que, en el momento de hacer contacto, una barra que aparecerá en la parte inferior, que tendrá una línea moviéndose, quede justo en el centro de un círculo que determinará los aspectos anteriormente mencionados.

Otro aspecto que debes tomar en cuenta para cada uno de los hoyos será el de los palos, ya que algunos son para tiros de potencia, otros para débiles, y unos más hasta para salir de las trampas de arena; por default te van a dar el que la computadora "piense" que te va a servir mejor, pero tú puedes cambiarlo según tus necesidades. Muchos no le dan importancia a este aspecto y terminan cada hoyo con bogeys, así que analiza bien cada aspecto para que puedas aprovecharlos de la mejor manera posible.





Algunos golpes extras



Debemos decir que a pesar de que el juego reúne y maneja elementos de gran manera como la física, por ejemplo, hay otros aspectos que hubieran podido ser mejores, como los gráficos, que a pesar de estar muy bien elaborados, les faltó algo en cuanto a definición; nada del otro mundo, pero sí se pudo arreglar. Pero donde sí tuvieron un tropezón fue en la cantidad de jugadores que pueden participar, y es que lo ideal y de cierta manera lógico era que se permitieran cuatro, pero no fue así, y en un duelo sólo estarán dos personas; en definitiva, el punto negro del título.

Tirando al horizonte

Haciendo una evaluación general, **Super Swing Golf** es un juego excelente, con un alto grado de diversión, y aunque su nula capacidad multiplayer le resta algunos puntos, no es factor para dejar de resaltar el gran trabajo de los programadores. Si disfrutaste de **Mario Golf** o los minijuegos de **Monkey Ball**, no dejarás de jugarlo nunca, bueno, tal vez hasta cuando salga una segunda parte con mejores cualidades; pero por lo pronto es una gran opción para este inicio de año.

A través del molino

Los campos tienen una variedad exquisita; vas a ver lugares donde poner la bola en el green será todo un reto, y otros donde hasta con un soplido la puedes colocar; esto te obliga a que juegues con mucha estrategia, casi, casi que saques tu escuadra y transportador para que calcules la parábola de tus tiros... ija, ja, ja! Si no nos crees, espera a que estés jugando con algún amigo y ahí verás cómo se pone de emocionante cada encuentro.





RANKING

Master: 8.0

El golf en la vida real se me hace un deporte muy aburrido, pero en los videojuegos me encanta, sobre todo cuando haces apuestas con tus amigos. Pero bueno, **Super Swing Golf** toma la idea de Nintendo y la lleva a un nuevo nivel, un poco más profesional; pero lo importante es que la diversión se mantiene intacta. Lo de elegir personajes de otras series como **Ninja Gaiden** fue un gran extra, porque realmente te mantiene pegado a tu control hasta saber cuántos son en total y de qué sagas. Te lo recomiendo, aunque si juegas regularmente con más de tres personas te puede cansar un poco.

Crow: 7.5

Luego de jugar Wii Sports en su versión de golf, supuse que pronto lanzarían un videojuego dedicado a este deporte, y no fue Nintendo con un **Mario Golf**, sino Tecmo con **Super Swing Golf**, que si bien es una gran opción para divertirte con este excelente deporte, no me agradó tanto el hecho de que únicamente estuviera diseñado para dos jugadores en lugar de cuatro, como otros títulos. Lo interesante es que incluye personajes de otras sagas, como Ninja Gaiden y Dead or Alive. El estilo de juego es muy parecido a **Mario Golf**, con detalles espectaculares y un realismo completo en el momento de tirar.

Panteón: 7.0

¿Cómo hacer que un deporte no tan llamativo como el golf se convierta en algo interesante? La respuesta es hacerlo extremo o ponerle mucho atractivo visual, como lo son en este caso las bellas chicas de Dead or Alive, ¿no crees? La verdad es que si no fuera porque se tiene al legendario **Ryu Hayabusa** o por las bellezas de **DOA**, ni siquiera me hubiera llamado la atención, por ser un título de golf más sólo para fans del deporte. Si buscas uno de golf más divertido, mejor quédate con el de **Wii Sports** o con los golfitos de **Monkey Ball**.



1 — 10


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún
más brillantes, y la pantalla inferior táctil
proporciona una manera completamente
nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo
con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite

Los primeros títulos para la Consola Virtual

¡NES, SNES, N64, Sega Genesis y TurboGrafx 16 en tu Wii!

El Wii es una verdadera maravilla en cuanto a innovación; pero el detalle que nos gustó mucho fue la opción de poder descargar éxitos de antaño de diversos sistemas para revivir aquellas glorias que nos hicieron emocionarnos en el pasado. En esta ocasión comenzaremos con una nueva sección en donde hablaremos acerca de los títulos de la Consola Virtual, los cuales iremos revisando conforme vayan saliendo; y en principio veremos con más detenimiento algunos aspectos de esta modalidad del Wii para despejar todas las dudas al respecto. ¿Listo? ¡Comencemos!



El control clásico

Si deseas jugar al máximo los títulos de la Consola Virtual, te exhortamos ampliamente a que adquieras el control clásico, el cual es compatible con todos los juegos que podrás ir bajando para tener en tu Wii; los controles Remote servirán también para algunos, pero por obvias razones no te serán útiles para los de N64 o SNES; de manera que esta opción es la más recomendable. El control clásico es una especie de híbrido entre uno de SNES y uno de Nintendo GameCube; tiene un Pad direccional, dos Control Stick, botones A, B, Y, X, L, R, ZR, ZL, Select, Start y Home; todos ellos te permiten jugar sin problemas todos los títulos de la Consola Virtual, lo cual lo hace muy recomendable, especialmente para los nostálgicos quienes añoramos los días de los 8 y 16 bits.

Compatibilidad

En la gráfica siguiente podrás ver qué tipos de juegos son compatibles para los controles del Wii y el GCN; como siempre, te recomendamos el control clásico, pero si no, el de GCN servirá muy bien para la gran mayoría.

Sistema	Wii	Clásico	GCN
NES	Sí	Sí	Sí
SNES	No	Sí	Sí
N64	No	Sí	Sí
Sega Genesis	Algunos	Sí	Algunos
TurboGrafx16	Sí	Sí	Algunos

Datos de importancia

Cabe señalar ciertos aspectos importantes para el videojugador que se adentre en el mundo de la Consola Virtual; deben recordar que las versiones disponibles no son las de Arcadia, sino las caseras. Por otro lado, todos los juegos tienen una mejor calidad gráfica que en sus contrapartes originales. Para ayudarte, al descargar un título también viene incluido un instructivo de cómo se juega, con explicaciones claras e inclusive fotos. Otro detalle es que todos los títulos cuentan con opción de salvar frecuentemente; aunque sentimos que esto le quitará mucho reto a ciertas aventuras, sigue siendo una buena opción, especialmente para quienes no hayan conocido estos juegos anteriormente.



Donkey Kong NES

El legendario título original que lanzó a **Mario** y a su némesis en turno, **Donkey Kong**, a la fama fue esta excelente opción que ahora se encuentra disponible para nuestros Wii. Para todos aquellos quienes estaban muy chicos en ese tiempo, les vamos a comentar que en esa época Mario se llamaba **Jumpman**, y su misión era recuperar a su novia **Pauline** de las manotas de **Donkey Kong**, quien la tenía cautiva en la cima de una estructura de metal. Obviamente, y como ya lo comentamos anteriormente, esta situación está inspirada en la película **King Kong**, pero no nos adentremos en eso y sigamos con **DK**.

El juego consta de tres escenas solamente, en donde debes detener a **Donkey** y evitar que se salga con la suya; los elementos como los barriles que debes saltar y el poderoso martillo de **Mario** han sido íconos en sus juegos posteriores y son cosas recurrentes de muchas formas. **Donkey Kong** pasó de ser el villano a un héroe reconocido por su fuerza, y **Pauline**… bueno, dejó de ser novia de **Mario** y ya no tuvo más que un par de apariciones después. A pesar de ser demasiado corto, la genialidad del concepto y lo divertido que resulta controlar a **Jumpman** por las estructuras, saltando barriles y tomando premios lo convierten en una opción que definitivamente debes tener.



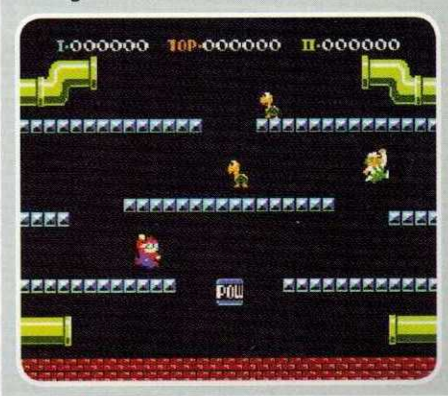


Mario Bros. NES

No te vayas a ir con la finta, no se trata de **Super Mario Bros.**, sino del primer título de **Mario** como protagonista, en donde él y su hermano **Luigi** (donde debutó) tenían que limpiar las cañerías de una variedad de pestes como tortugas (que más tarde serían conocidas como **Koopas**), moscas, cangrejos y otros similares. La acción se lleva a cabo en una sola pantalla, en donde tu misión será golpear el suelo debajo de los enemigos para dejarlos inconscientes y vulnerables para poder patearlos y deshacerte de ellos. La dificultad se va incrementando de acuerdo con la fase en la que vayas, pues aparecen enemigos más fuertes conforme vas progresando en la jornada.



Mario Bros. es de esos juegos con temática simple, pero que dejan un buen sabor de boca al jugarlos, sin contar lo adictivos que son. Hay ocasiones en las que te sientes cansado de estar buscando calabozos o configurando opciones; cuando eso pasa, no hay nada como darte vuelo con un título que requiera habilidad, sin estar seleccionando ítems o armas; **MB** es muy recomendable para pasar horas de diversión, especialmente si juegas con algún amigo o un familiar. Hay que recordar que son las versiones de NES las que se pueden descargar para la Consola Virtual; por lo cual carecen de ciertos detalles de las entregas de Arcadia.

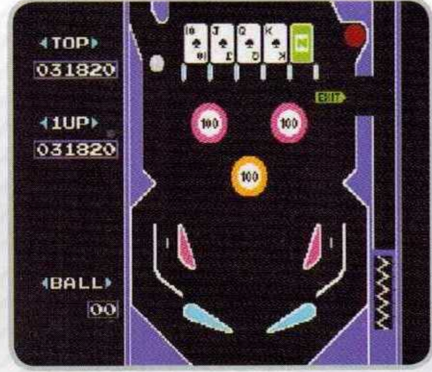


Pinball NES

Los pinballs virtuales no resultaron muy buenos cuando fueron adaptados por primera vez en los inicios de los videojuegos, pero sí hubo algunos que merecían jugarse y presentaban valores más realistas para controlar la bola al estilo de las mesas que encontrábamos en las salas de Arcadias. Uno de los primeros que tenían buen *gameplay* fue esta versión para el Nintendo Entertainment System, la cual te daba la oportunidad de emocionarte al tratar de hacer la mayor cantidad de puntos posibles y presumirlo con tus amigos. No te duermas en tus laureles, tal vez pronto publiquemos Retos con éste y otros títulos de la Consola Virtual.

Además de lograr puntos al hacer rebotar la bola en los diferentes elementos de la mesa, también hay una escenita de bonus en donde tienes que mover a **Mario** para usar la bola y destruir unos bloques que dejen caer a **Pauline** y rescatarla de su prisión. Jugar **Pinball** es muy divertido y te entretiene bastante, pero difícilmente puede considerarse como una opción que no puede faltar en tu colección.





Solomon´s Key NES

Definitivamente, una de las mejores opciones para tu Consola Virtual. **Solomon´s Key** te pone al control de **Dana**, un mago con la misión de recuperar la llave de **Solomon**. Para lograrlo, él debe ayudarse con su vara mágica que hace aparecer o desaparecer bloques y así recuperar una llave para llegar a la puerta y poder salir de cada escena. El *gameplay* de **SK** es singular y no ha sido tan repetido como el de otras franquicias; a pesar de tener muchos elementos tipo puzzle, el juego tiene mucha acción y dificultad debido a que los enemigos son generados en su mayoría ilimitadamente, además del reloj que está siempre en contra tuya; es una excelente opción para quienes se creen acabajuegos.

El juego cuenta con 64 niveles en total, pero 15 de ellos están ocultos y sólo puedes descubrirlos si encuentras los sellos de cada constelación, lo cual es muy complicado. Ojalá después esté disponible la segunda parte, **Fire ´N Ice**, pues es todavía más difícil de encontrar que **Solomon´s Key**. Este juego es uno de los más recomendables para descargar, así que no lo pienses y agrégalo a tu colección tan pronto como puedas.





The Legend of Zelda NES

¿Qué sería de un buen paseo por el sendero de los recuerdos de Nintendo sin el primer **Zelda**? Olvídate del **Link** con cara de DiCaprio de **Twilight Princess**, aquí él es un duendecito que pelea con su espada y busca incansablemente las entradas de los calabozos para conseguir los fragmentos de la **Triforce** y rescatar a la princesa **Zelda** de las garras del malvado hechicero **Ganon**. A pesar de que fue relanzado recientemente en el **The Legend of Zelda: Collector´s Edition** para Nintendo GameCube, pocos jugadores lo tienen en la actualidad, lo cual hace de ésta, una oportunidad estupenda para poseer el primer juego de la saga legendaria de Miyamoto.

Ciertamente, **The Legend of Zelda** es un juego para pasar varias horas frente al televisor; por esta razón fue el primer cartucho en contener batería interna para salvar los avances. Con años de experiencia en la serie, muchos podrán creer que se trata de una aventura sencilla, siendo que está lejos de ser así; sin un mapa o guía, te cuesta trabajo localizar cada calabozo y resolver sus acertijos. Eso sí, es muy corto en comparación con los últimos **Zelda**, ¡pero el tener esta joya del NES bien vale la pena! Esperamos que pronto lancen la segunda y tercera partes de esta genial saga.





Soccer NES

Nintendo quiere poner sus juegos de antaño en nuestras manos para regocijarnos con aquellas joyas... pero no todo puede ser belleza. **Soccer** es un título poco recomendable por su falta de variedad; nosotros lo sentimos algo lento en comparación con otros títulos similares para el mismo sistema, como **Nintendo World Cup** o **Konami Hyper Soccer**. Obviamente la base del juego es la misma de un partido real, pero no tiene nada extra; simplemente das pases y tiras el balón. La movilidad no es tan mala, al menos es mucho mejor que **Goal!**... en donde tienes que dejar presionado el Pad a lo largo de un campo de futbol de 10 kilómetros.



Brasil, España, Francia, Alemania, Inglaterra, Estados Unidos y Japón son los equipos elegibles en **Soccer**; realmente no hay una diferencia en cuanto a desempeño o características; simplemente difiere en los colores. Para la época fue una buena opción, pero consideramos que pudieron haber lanzado otro título de este deporte para dar más a los videojugadores que quieren armar una buena colección en su Consola Virtual; no obstante, la mejor opinión es la tuya, así que si tienes oportunidad de probarlo antes de descargarlo, será mejor para no llevarte una desilusión. Ojalá pronto veamos más títulos de futbol para descargar para nuestros Wii, porque la verdad **Soccer** no nos termina de convencer.



Wario´s Woods NES

Ahora tenemos un divertido y adictivo puzzle que apareció para SNES, NES en 1994, y posteriormente para Satellaview en 1997. Aquí el héroe no es **Mario**, ni **Luigi**, sino el mismísimo **Toad**; de hecho, este fue el único título en donde tiene un papel protagónico. A diferencia de otros puzzles en donde vas manipulando las piezas conforme van cayendo al área de juego, en **Wario´s Woods** tú controlas a **Toad**, cuyo deber es acomodar las piezas (animales del bosque y bombas) del mismo color horizontal, vertical o diagonalmente para desaparecerlas. Obviamente puedes lograr combos, cadenas y jugadas dobles para obtener más tiempo, o bien, enviarle castigos a tu oponente.

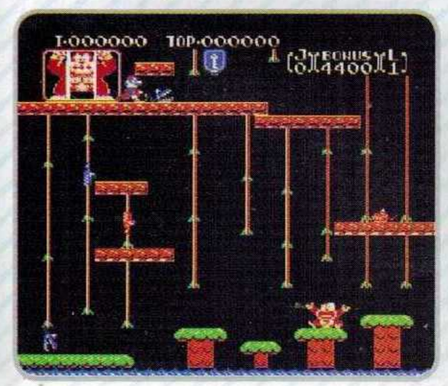
Después de pasar diez rounds tendrás que enfrentar a un jefe, el cual tiene varios corazones como vida; para causarle daño, debes desaparecer líneas justo en la parte de la pantalla en donde se encuentre el jefe; después de acabar con su vida, proseguirás con tu camino hasta llegar con la mente maestra de todo este relajo en el bosque: **Wario**. No son muchos los puzzles que se encuentran disponibles hasta el momento para la Consola Virtual, pero sin lugar a dudas, **Wario´s Woods** es una de las mejores opciones si eres fan de lanzar castigos y pasarte una buena tarde acomodando piezas.

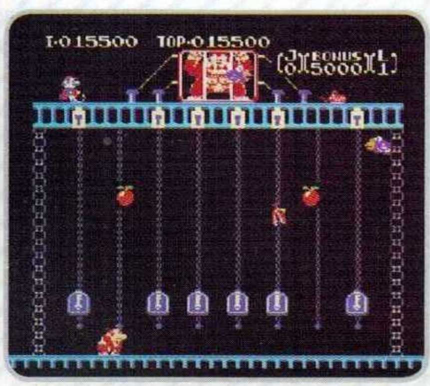




Donkey Kong Jr. NES

Donkey Kong fue un éxito y es uno de los grandes clásicos de todos los tiempos; pero no hay que olvidar su excelente secuela, **Donkey Kong Jr.**, la cual tiene varias razones para ser una de las mejores opciones para descargar en tu Consola Virtual. Comenzando por el hecho de ser altamente divertido y tener reto moderado, ideal para todas las edades; su *gameplay* es muy amigable y no necesitas dominar muchos botones para jugarlo. Por otra parte, es la única vez en toda la historia de los videojuegos en la que **Mario** es el villano; él ha logrado poner a **Donkey Kong** en una jaula, y como Dian Fossey estaba ocupada, el hijo de **DK**, **Junior**, es el indicado para rescatar a su padre de las garras del malvado cazador furtivo bigotón. Empleando sus aptitudes gorilescas, **Junior** puede trepar por cadenas y lianas para llegar hasta la parte superior de la pantalla en donde se encuentra cautivo su padre; claro está que debe saltar y evadir las trampas y animales que ayudan a **Mario** durante su recorrido. Este título es uno de esos que demuestran que no es necesario tener grandes gráficos para lograr un buen juego; ojalá después esté disponible la versión **Donkey Kong Jr. Math**, pues además de ser muy divertido, es educativo.



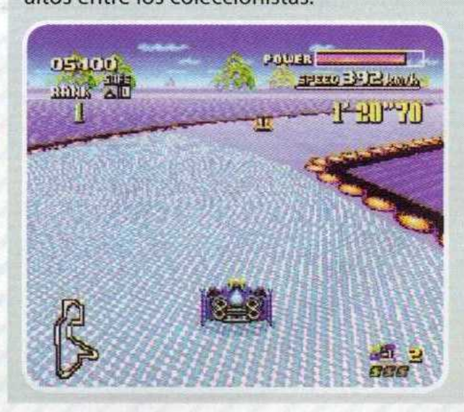


F-Zero SNES

El SNES fue un sistema de cambios y evoluciones que nos dejó sorprendidos por sus gráficos y nuevos modos de jugar; algunas franquicias tuvieron sus mejoras y otras nuevas series nacieron con todo el ímpetu para convertirse en éxitos. **F-Zero** aprovechó las capacidades del SNES como lo fue el Modo 7, el cual permitía crear efectos tridimensionales empleando la rotación y escala, orgullo de la consola. Gracias a esta tecnología**, F-Zero** nos ponía al mando de veloces naves para competir en increíbles pistas dignas del año 2560 (tiempo en el que se sitúan los eventos del juego). ¡En ese tiempo era sorprendente!



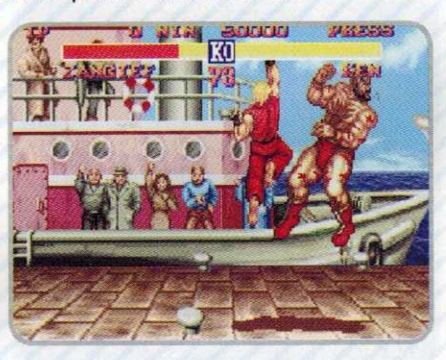
F-Zero no solamente fue innovador en cuanto a gráficos se refiere; el *gameplay* también presentó una nueva forma de controlar la nave, pues con los botones L y R das vueltas cerradas empleando las turbinas de la nave; puede sonar muy sencillo hoy día, pero en su momento fue un adelanto sorprendente y te hacía sentir la velocidad como nunca antes. Si planeas tener una buena colección de videojuegos de antaño en tu Consola Virtual, no puede faltarte por nada del mundo **F-Zero**; es un clásico que bien merece el reconocimiento. Si no tuviste la oportunidad de jugarlo en los gloriosos días del SNES, ahora tienes una vez más la opción de añadirlo a tu colección, pues llega a alcanzar precios altos entre los coleccionistas.



Street Fighter II: The World Warrior SNES

Capcom sorprendió al mundo entero cuando lanzó al mercado el juego que vendría a revolucionar el género de peleas, mientras imponía las bases a seguir para una gran cantidad de títulos y series consecuentes como **The King of Fighters**, **Art of Fighting**, **Fatal Fury**, **Mortal Kombat**, etc. Cabe recordar que esta es la versión de SNES en donde tienes sólo a los ocho personajes: **Ryu**, **Ken**, **Chun Li**, **Blanka**, **Zangief**, **Dhalsim**, **Guile** y **E. Honda**, y no la versión **Champion Edition** de Arcadia o la **Turbo** de SNES. Este es uno de los juegos clásicos que no pueden faltar en tu colección; sabemos que muchos dirán "¿para qué lo quiero si ya hay versiones nuevas y mejoradas?"; pero debemos recordar que **SFII:TWW** fue la primera –y mejor- adaptación a formato casero del legendario icono del género de peleas que no podía faltar en toda sala de Arcadias, farmacias o papelerías allá por 1991. La movilidad de esta versión es estupenda; puedes ejecutar combos manuales con fluidez y efectividad para causarle un gran daño a los oponentes. A pesar de las variadas versiones que han salido a lo largo de los años de este juego, muchos concordamos en que carecen de ciertos detalles que sólo la de SNES tiene, como lo es el valor de golpe y los sonidos de los impactos, los cuales le dan un toque más realista a los combates. Cuando supimos de la disponibilidad de **Street Fighter II**, no dudamos ni un momento en que será una de las mejores opciones para la Consola Virtual.





Super Castlevania IV SNES

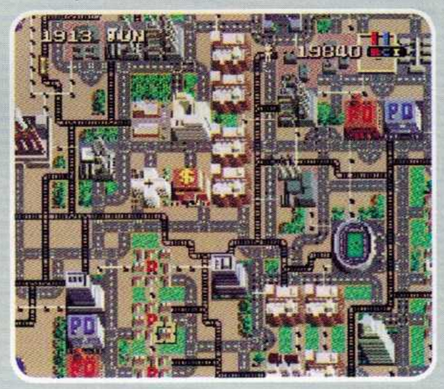
Castlevania, la saga inmortal, tuvo una de sus mejores entregas en el SNES: **Super Castlevania IV**. En esta nueva aventura para el legendario **Simon Belmont** se incorporó el manejo del látigo de una manera más realista al poderlo manipular hacia todas las direcciones y usarlo como escudo, al igual que para colgarte de ciertos elementos al estilo de **Indiana Jones** para cruzar abismos. Es una pena que esta flexibilidad del **Vampire Killer** no haya sido tan explotada en juegos posteriores; pero sin duda nos sorprendió cuando probamos por primera vez **SCIV**. Los ámbitos gráficos y musicales son increíbles; cada elemento está muy bien detallado y toda la acción va acompañada del fondo musical correcto para hacerte sentir que realmente recorres los pasillos de **Castlevania**. Los efectos visuales como las transparencias, la rotación y escala y el Modo 7 del juego juegan un papel importante dentro de la acción de **Super Castlevania IV**; los *layers* permiten tener fantasmas translúcidos, la rotación y escala sirve para algunos jefes y también para unas escenas en donde todo el escenario gira para hacerte difícil la vida, entre otras cosas más que mejor no te comentamos; descarga este gran clásico de Konami y tú mismo te impresionarás de la genialidad de esta maravillosa aventura.





SimCity SNES

Los juegos no siempre son disparos y golpes, también hay quienes gustan de crear y construir; **SimCity** fue el primero de una larga serie de títulos de simulación en donde puedes tener tu propia ciudad y hacerla crecer a tu antojo. Como todo buen alcalde, tu deber es no solamente construir casas y ya; tienes que proveer a la gente de tu ciudad de lugares de entretenimiento, servicios básicos e indispensables para subsistir de manera sana y feliz. Toda población debe ser vigilada con minucioso cuidado, así que no puedes estar 100% tranquilo; de tus decisiones depende la vida de muchas personas y el progreso de tu urbe; es una tarea difícil, pero alguien tiene que hacerla.



Debido al género tan poco popular, **SimCity** es un juego que pocos descargarán para su Consola Virtual; pero eso no quiere decir que no sea recomendable; dispone de muchas opciones para construir la ciudad de tus sueños y elementos para llenarla de vida. De nueva cuenta, nos gustaría ver más títulos de la serie **Sim** como **SimAnt** o **SimEarth**. Un detalle muy bueno de esta versión es que cuenta con detalles que no tiene la original de PC, como el cambio de clima, por ejemplo. También posee cambios, como en la escena de Tokio, en donde un monstruo similar a **Godzilla** ataca la ciudad, el cual es reemplazado por el villano favorito de la saga de **Mario**: **Bowser**.



Super Mario 64 N64

No hay mejor estandarte para ejemplificar la potencialidad del Nintendo 64 que su primer juego: **Super Mario 64**. Por primera vez tuvimos la oportunidad de controlar a **Mario** en mundos en 3D en tiempo real, con muchos elementos, personajes y misiones que realizar. Este **Mario** es el original de N64 y no el de Nintendo DS, por lo cual no tiene los elementos extras de esa versión. No obstante, el tener el clásico **SM64** es una buena oportunidad para quienes tuvieron que deshacerse de sus N64 o para aquellos que no pudieron jugarlo en su momento.

Super Mario 64 marcó el camino a seguir para una nueva generación de videojuegos en 3D, además de ser la inspiración para una innumerable lista de títulos en donde la base del juego es explorar los escenarios para buscar elementos que a su vez sirven para ir abriendo mundos, mientras se van obteniendo movimientos o habilidades nuevas conforme se va progresando en el juego. Esta fórmula fue muy exitosa y sigue siendo empleada en franquicias actuales, como en **Super Mario Sunshine**, pero siendo sinceros, no se ha tenido un impacto que iguale a esta joya de Nintendo.



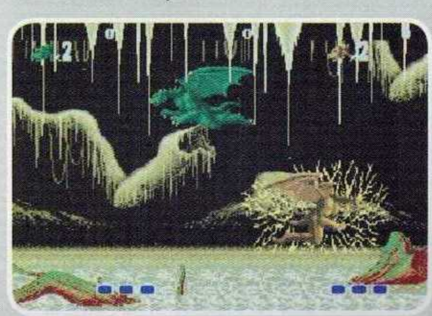


Altered Beast SG

Tal vez muchos de los que estén leyendo este artículo sean unos mozalbetes que no conocen muchos de los títulos aquí presentados; pero estamos seguros de que varios sí son veteranos no sólo del control, sino también de las palancas y las fichas, y seguramente recordarán cuando jugaban este clásico casi obligatorio en las salas de Arcadia, farmacias, papelerías, etc., en 1988. **Altered Beast** fue un éxito por su simplicidad de *gameplay* y sorprendentes gráficos –para ese entonces–; en esta historia, tú eres un centurión quien es revivido por **Zeus** para rescatar a su hija **Athena** de las manos del malévolo dios **Neff**. Lo mejor es que puedes invitar a un amigo y juntos pelear hombro con hombro en **Altered Beast**.



Al ir combatiendo a las hordas del mal, podías obtener esferas de poder al eliminar a unos lobos de dos cabezas, las cuales te hacían más fuerte; al tomar la tercera esfera, tu personaje se transformaba en una bestia con grandes poderes, con la cual podías enfrentar a **Neff** al final de cada una de las escenas. Aunque tuvimos la oportunidad de tener **Altered Beast: Guardian of the Realms** para GBA, nos habíamos quedado con las ganas de jugar **AB** en algún sistema de Nintendo; por fin, gracias a la Consola Virtual, podemos disfrutar de la versión de Sega Genesis –la cual es muy similar a la de Arcadia– en nuestros Wii. No lo dudes, definitivamente debes tener este juegazo que nos hacía gastar todos nuestros domingos en aquellos días cuando íbamos a las salas de Arcadias después de la escuela.



Sonic the Hedgehog Sega Genesis

Allá por 1991, un erizo azul nació en el Sega Genesis; **Sonic the Hedgehog** fue un rotundo éxito y se convirtió rápidamente en la mascota de Sega. Durante mucho tiempo, hubo una "rivalidad" entre **Mario** y **Sonic**, pues el Sega y Nintendo eran las dos compañías que competían por el liderazgo en los sistemas caseros de videojuegos. Después de varios giros inesperados, Sega se convirtió en un gran licenciatario y la rivalidad quedó en el pasado, teniendo excelentes títulos para los diversos sistemas de Nintendo. Ahora en la Consola Virtual podemos disfrutar de nuevo la emoción de la velocidad de **Sonic** en su primera aventura, tal y como la conocimos en el Sega Genesis.

Básicamente es un título de acción con muchas plataformas y coloridos escenarios llenos de peligros; pero a diferencia de la mayoría de los títulos de la época, **Sonic the Hedgehog** tenía un *gameplay* muy rápido en donde tenías que ir adquiriendo velocidad para alcanzar ciertos lugares e ir abriendo caminos para explorar cada etapa. Los anillos, los saltos giratorios de **Sonic** y las Chaos Emeralds son elementos comunes en la serie, los cuales ya son tradición en las demás versiones posteriores. Deja a un lado las diferencias del ayer y descarga este clásico de Sega, no te arrepentirás.





Golden Axe Sega Genesis

Hablando de clásicos de Arcadias, no podemos olvidar esta aventura épica al puro estilo Beat´em Up!, que no ha dejado de ser uno de nuestros favoritos de todos los tiempos. **Golden Axe** es la historia de tres valientes guerreros que buscan derrocar al malvado **Death Adder** y terminar con su tiránica opresión sobre la gente de Yuria. Los tres héroes comparten los mismos movimientos básicos, pero cada uno tiene un poder elemental que puede ser invocado gracias a unas urnas que debes conseguir para aumentar la potencia de la magia; el elemento de **Ax Battler** es la tierra, y tiene el poder de crear terremotos y erupciones; **Gilius Thunderhead** manipula los rayos y **Tyris Flare** puede invocar poderosos ataques de fuego.

Siendo la versión de Genesis y no la de Arcadia, **Golden Axe**, para la Consola Virtual, no tiene los gráficos de la "maquinita" (aunque no le pide mucho realmente), pero se compensa con las dos escenas y modos extras. Si buscas un juego que te haga pasar horas de sano entretenimiento al estilo de la vieja escuela y que tenga un buen *replay value*, no dudes en descargar **Golden Axe**; ¡dragones, esqueletos, caballeros y magia te esperan en el reino de Yuria!





Bomberman ´93 TurboGrafx-16

Uno de los personajes más queridos del mundo de los videojuegos es sin duda **Bomberman**, el cual goza de tener una buena cantidad de títulos para diversos sistemas de videojuegos. **Bomberman ´93** apareció en el TurboGrafx-16 solamente y ofrecía el mismo *gameplay* que ha caracterizado a la serie, con la opción de jugarse entre varias personas simultáneamente, y gráficos bastante buenos. A pesar de la falta de una historia más sólida, la jugabilidad de esta versión le daba ese toque especial de la franquicia; lamentablemente, **Bomberman `93** se perdió junto con el TurboGrafx-16 y muy pocos tuvieron la oportunidad de jugarlo.

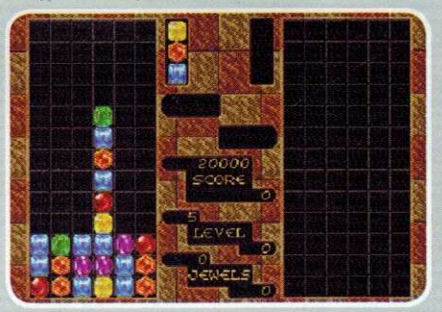
Afortunadamente, este clásico de leyenda está disponible para descargar en el Wii, y es una de las opciones más recomendables para tu Consola Virtual. Si jugaste alguno de los cinco **Super Bomberman** que aparecieron en el SNES, notarás que **Bomberman ´93** no es tan distinto en cuanto a *gameplay* y elementos, pero definitivamente es bueno siempre añadir un clásico tan raro de encontrar a nuestra colección de joyas del pasado.





Columns Sega Genesis

En los tiempos en que Nintendo y Sega tenían su rivalidad, apareció un título que vino a ser la contraparte de **Tetris** en el Genesis. **Columns** fue un puzzle muy bueno y entretenido, aunque no pudo superar a la obra maestra de Alexey Pazhitnov. Ahora tenemos la oportunidad de tenerlo en el Wii y volver a emocionarnos con su adictivo *gameplay* (aunque ya antes hubo versiones para Game Boy Color y Game Boy Advance). Al igual que muchos puzzles similares, en **Columns** debes manipular columnas las cuales van bajando en un área rectangular. Una de las diferencias más notorias es que aquí no rotas las columnas, sino que cambias el orden de las piezas que las conforman; el objetivo es acomodar juntas de manera horizontal, vertical o diagonal tres o más figuras iguales para desaparecerlas.



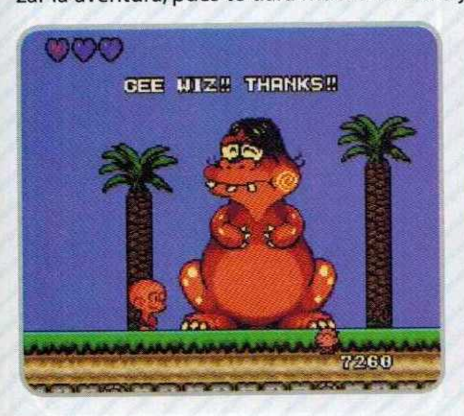
A pesar de ser entretenido, la falta de posibilidades para crear jugadas y combos complejos lo hacen un poco cansado después de un rato, aunque cabe recordar que los puzzles de ese tiempo eran más "pasivos" que los posteriores. Por estas razones, este es un juego que no podemos recomendar tanto para tu Consola Virtual; si tienes oportunidad de probarlo antes, será mejor antes de comenzar la descarga, pues **Columns** es un título que puedes amar u odiar dependiendo de tus gustos. Esperamos pronto poder gozar de títulos como el legendario **Tetris Attack**; claro que estaría genial que ahora no se alentara como en la versión de SNES. De cualquier modo, bien vale la pena conocer **Columns**, pues fue uno de los "rivales" de **Tetris**..



Bonk´s Adventure TurboGrafx-16

Los personajes de los videojuegos son muy variados y cada uno es querido u odiado por su personalidad e imagen; algunos se convierten en grandes estrellas y otros son olvidados. **Bonk** es un niño cavernícola que no tuvo mucha fama en su momento, pero que algunos recordamos por su estilo gracioso y divertidas aventuras en sus pocos títulos de acción en plataformas en 2D, las cuales pudimos conocer hasta en el NES y Game Boy monocromático.

Bonk es un cavernario bastante fuerte, cuya prominente cabeza le sirve como arma básica para golpear a sus enemigos. Él puede subir de nivel al comer ciertos tipos de carne y así ser todavía más poderoso y enfrentar los diversos peligros de su mundo prehistórico, el cual, a pesar de no ser históricamente exacto (como es el caso de **The Flintstones** o **Joe and Mac**), es muy colorido y está lleno de dinosaurios, mamíferos de gran tamaño y cavernícolas enemigos. No desaproveches esta oportunidad de tener este clásico de antaño, pero asegúrate de tener una buena ración de comida cavernaria antes de comenzar la aventura, pues te dará mucha hambre jugando **Bonk's Adventure**.

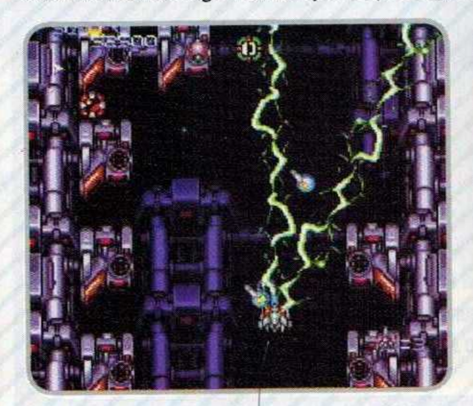




Super Star Soldier TurboGrafx-16

Star Soldier fue un shooter poco famoso para el NES, y curiosamente su secuela apareció solamente para el TurboGrafx-16 en 1990, y tuvo buena crítica por sus gráficos y *gameplay*, especialmente en el Lejano Oriente. Son ocho los niveles en los que tendrás que combatir a las naves enemigas, las cuales son muy variadas en cuanto a forma y manera de atacarte. Para ayudarte en tu jornada espacial, tendrás a tu disposición toda una gama de armamento que incluye rayos láser y eléctricos, misiles buscadores de calor, lanzallamas y otros más.

Los shooters son uno de los géneros más longevos en el mundo de los videojuegos, y comparten muchas similitudes entre sí por su *gameplay*; por esta razón es difícil ver que tengan verdaderos elementos novedosos para ofrecer más a los videojugadores. **Super Star Soldier** no es la excepción y resulta ser un título más en donde tienes que derribar cuanta nave se te ponga enfrente. Si no eres muy exigente, podrás divertirte con él; pero si estás buscando algo más, mejor ve por algún otro juego mientras llegan más shooters.





Victory Run TG-16

Ahora tenemos un título de carreras muy poco conocido de nombre **Victory Run**, el cual te pone al volante para recorrer las pistas de varios países a gran velocidad, mientras vas esquivando a otros vehículos. Los desarrolladores quisieron darle un toque de realismo al juego, brindándote la opción de elegir la transmisión manual y poder adquirir piezas nuevas para tu carro, las cuales van sufriendo daño; lamentablemente, el *gameplay* no es tan bueno y se torna frustrante después de un rato, especialmente en zonas en donde el tráfico es denso. **Victory Run** no es tan recomendable para descargar por lo repetitivo y por su falta de variedad en cuanto a autos a elegir; si lo que buscas es un juego de carreras que te haga estremecer, mejor ve por **F-Zero**.





Hemos llegado al final de esta revisión a los primeros títulos descargables para la Consola Virtual, la cual promete bastante y estamos seguros que nos seguirá dando mucho de qué hablar y juegos para gozar. Recuerda que nosotros te recomendamos adquirir tu control Clásico para que juegues todas las opciones a tu disposición sin problemas. En nuestro siguiente número continuaremos hablando de más clásicos, ¡no te la pierdas!





Este es el tipo de personaje que crea una atmósfera de misterio alrededor suyo y se gana a sus fans sin necesidad de tener demasiada publicidad. Desde que se anunció su aparición en **Super Smash Bros. Brawl** para Wii, se ha incrementado el interés en este singular sujeto, por lo cual tenemos este CN Profile para que todos conozcan un poco más acerca de él.

¿Quién es él?

Meta Knight es un anti-héroe recurrente en la franquicia de **Kirby**; su primer aparición fue en **Kirby´s Adventure**, pero no se dio a conocer su nombre sino hasta **Kirby´s Avalanche**. Él usa siempre una poderosa espada y se distingue por su indumentaria compuesta por una capa azul y una máscara plateada, entre otros detalles. Muy ocasionalmente, en algunos juegos aparece sin máscara, en donde puede apreciarse que se parece mucho a **Kirby**, pero de color azul (originalmente era negro), con los rasgos faciales en blanco.



Apariciones:

- **Kirby's Adventure** (NES, 1993)
- **Kirby's Pinball Land** (GB, 1993)
- **Kirby's Dream Course** (SNES, 1995)
- **Kirby's Avalanche** (SNES, 1995)
- **Kirby Super Star** (SNES, 1996)
- **Kirby no Kirakira Kizzu** (Super Famicom, 98)
- **Kirby: Right Back at Ya!** (Caricatura)
- **Super Smash Bros. Melee** (GCN, 2001)
- **Kirby: Nightmare in Dreamland** (GBA, 02)
- **Kirby Air Ride** (GCN, 2003)
- **Kirby and the Amazing Mirror** (GBA, 04)
- **Kirby Canvas Curse** (NDS, 2005)
- **Kirby Squeak Squad** (NDS, 2006)
- **Super Smash Bros. Brawl** (Wii)

Aliados

Él comanda un ejército de monstruos y seres diversos, especialmente una elite conocida como los **Meta-Knights**, la cual está conformada por **Meta Axe, Meta Mace, Meta Lance** y **Meta Droid**. Dado que **Meta Knight** es líder de los **Meta-Knights**, en algunas ocasiones se le conoce como **"Sir Meta Knight"**. Ellos hacen su aparición (junto con muchos otros aliados) en varios títulos de **Kirby**, así como en la serie animada.

Anime y videojuegos

En la serie televisiva **Kirby: Right Back at Ya!**, **Meta Knight** es un personaje recurrente y se revelan algunos detalles acerca de sus intenciones y papel en la historia. Aquí se desvela que él forma parte del mismo grupo que **Kirby**, los **Star Warriors**, y es un miembro muy respetado del **Galaxy Soldier Army**, el cual pelea contra las hordas de **Nightmare**. En la serie también se da el nombre de su espada: **Galaxia**, la cual tiene una gran importancia en la trama. En los videojuegos, él trabaja para **King Dedede**, pero realmente es un aliado de **Kirby** que se mantiene junto al malo del cuento para vigilar sus movimientos.

Personalidad

Envuelto en su capa y protegido por su máscara, **Meta Knight** es enigmático y guarda muchos secretos. Una de las cosas más singulares es que a pesar de aparecer como villano en algunas ocasiones, siempre se rige por un código de honor, brindando a **Kirby** una espada antes de comenzar a pelear para evitar cualquier tipo de ventaja. Normalmente es descrito como el rival de **Kirby**, pero es conocido por perseguir las mismas metas que su contraparte rosada, como lo es defender aguerridamente **Dream Land**. No se sabe mucho acerca de su pasado más que el hecho de que él y **Kirby** son rivales y el porqué de su apariencia similar; pero no debemos confundirnos, ellos no son hermanos o parientes; el mismo **Meta Knight** lo dijo claramente en la serie de TV.



Meta Knight es uno de esos personajes típicos que hablan poco, pero adquieren fans por su estilo, enigmática personalidad y manera de actuar ante las situaciones que se le presentan, aun si son villanos, héroes o antihéroes, como es el caso de **Jago, Piccolo** y **Scorpion**, por ejemplo. Sólo nos queda esperar pacientemente para poder jugar con él en **Super Smash Bros.** Brawl, así como ver más de sus apariciones en otros juegos de **Kirby**; sería estupendo admirarlo en un papel protagónico, ¿no crees?



MARIO KART DS
TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND
Animal Crossing
Wild World
METROID PRIME HUNTERS
TETRIS DS

STAR WARS
LETHAL ALLIANCE™

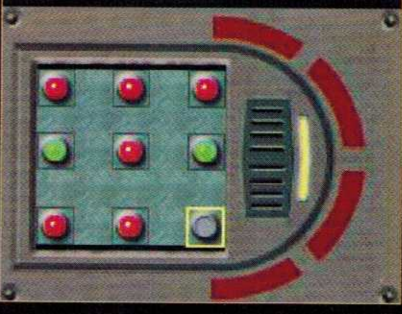
¿Y… dónde están los planos?



¿Recuerdas el episodio IV de la serie de películas de George Lucas? Seguramente te diste cuenta de que mencionan claramente que los planes para la superarma del Imperio fue robada y llegó a manos de la Rebelión; de estos valiosos ítems pudieron conocer la única forma de acabar la estación espacial, la cual fue destruida por **Luke** a bordo de su X-Wing. Pero como siempre pasa en el universo de **Star Wars**, hay muchos eventos mencionados sin darles mucha importancia, y son esos momentos los aprovechados por los genios de la mercadotecnia de la saga para sacar una historia aparte en el "universo expandido" y obtener más ganancias exprimiendo la franquicia. En esta ocasion tenemos **Lethal Alliance**, cuya trama se sitúa justo entre los episodios III y IV para explicar cómo fueron obtenidos los planos; veamos qué nos ofrece esta nueva historia.

¡Hasta los Twi´leks tienen su oportunidad de brillar!





Como te mencionamos anteriormente, los eventos de **Lethal Alliance** se enfocan directamente en los planos de la **Death Star**; así que se nos ocurren muchas preguntas (que tal vez tú ya te habrás hecho alguna vez) como ¿quién los robó?, ¿de dónde salieron?, ¿cómo los grabaron en **R2-D2**?, ¿los copiaron en un CD o por *bluetooth*? Todas estas respuestas están en esta aventura que presenta a una nueva aliada de la Rebelión, la cual no es humana, gamorrean, ni ewok, sino una Twi´lek de nombre **Rianna Saren**. Ella es una criminal que trabaja con su compañero androide bajo la misión de recuperar los planos para la princesa **Leia**.

¡Por fin!

No todo está perdido en cuanto al control y *gameplay*; más adelante te reunirás con tu fiel y casi inseparable androide, **Z-58-0** (mejor conocido como **Zeeo**). Agradecerás la asistencia **Zeeo** tan pronto como comiences a hacer equipo con el (de ahí el título "**Lethal Alliance**"); él te dará las habilidades que tanto extrañabas al inicio de la jornada. Gracias a sus poderosas capacidades magnéticas, podrás subir por las paredes para alcanzar lugares altos; adicionalmente, le dará nuevos ataques y movimientos defensivos.

- Compañía: **Ubisoft** • Desarrollador: **Ubisoft Casablanca.**
- Clasificación: **Teen.** • Categoría: **Acción.** • Jugadores: **1-4.**

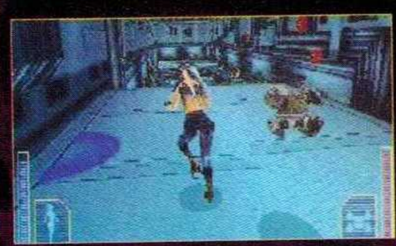


Rianna indefensa

Básicamente, **Lethal Alliance** es un juego de acción en 3D, pero la verdad sentimos que le hicieron falta muchas cosas como para hacerlo más recomendable; **Rianna** puede correr por los escenarios sin problemas, pero no hay realmente mucho por explorar, mas bien se trata de una aventura bastante lineal. Los problemas empiezan cuando te das cuenta de que ella tiene algunas limitaciones en comparación con otros personajes de los juegos; **Rianna** no puede saltar o alcanzar paredes, por lo tanto tienes sólo una opción: seguir adelante. Esto no sería tan malo, pero tomando en cuenta que se trata de un juego en 3D, al principio sí se extraña el poder explorar libremente. Espera, todavía no juzgues tan severamente este título, sigue leyendo.

¡Dispara hasta que acabes con el botón!

Durante tu jornada, encontrarás una gran variedad de oponentes de diversas razas (cosa común en los juegos de **Star Wars**), los cuales tratarán por todos los medios de acabar contigo. ¿Recuerdas lo controversial que resultaba el *gameplay* de **Product Number 03**? Pues **LA** tiene una mejora acerca del sistema de "dispara sin moverte" de **P.N.03**; nos referimos a que **Rianna** no necesita apuntarles a los enemigos, éstos son enfocados automáticamente (siguiendo la regla de darle prioridad al más cercano), de manera que sólo necesitas disparar rápidamente y moverte para evadir los ataques. Al eliminar a tu blanco primario, el siguiente será -de nuevo-, enfocado automáticamente para que comiences con la tanda de botonazos.



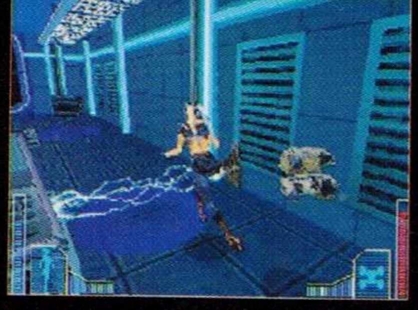
Alianza letal

Una vez que los dos compañeros estén juntos, el juego se torna más dinámico y divertido (aunque seguimos extrañando la libertad real); **Zeeo** te ayudará también durante los combates para obtener puntos extras y enfrentar a varios adversarios simultáneamente. Al mandar a **Zeeo** contra un enemigo enfocado, podrás usar al androide para paralizarlo y convertirlo en un indefenso saco de arena. En ciertas ocasiones deberás depender totalmente de tu ingenio para resolver puzzles combinando las habilidades de cada uno de los dos personajes; si logras dominar a este dúo, podrás lograr grandes cosas en tu aventura y conseguir los planos de la **Death Star**.





Zeeo al rescate



Ocasionalmente, **Rianna** se verá en dificultades y será atrapada, o simplemente no tendrá acceso a ciertas áreas del juego; es en estos momentos cuando **Zeeo** entra en acción y debe salvar el día. Gracias a su tamaño, él puede introducirse en espacios pequeños como ductos de ventilación, además de que puede disparar descargas láser para abrir pasos para su compañera. La mayoría de las acciones de **Zeeo** son controladas por medio del *Stylus* del Nintendo DS. Los puzzles que debes resolver con la ayuda del androide tienen un buen nivel de reto; algunos son muy simples y los solucionarás riendo, pero en otros tu memoria será puesta a prueba y dejarás de reir; sólo recuerda no enojarte si no te sale a la primera... o después de veinte intentos.

Pudo haber quedado mejor



Star Wars: Lethal Alliance tiene escenarios muy bien detallados, pero al llevarse a cabo casi toda la acción en espacios cerrados, no se puede apreciar todo el escenario para dar un mejor veredicto. La música va de acuerdo con los momentos del juego, pero sentimos que le faltó un poco de originalidad, pues reciclaron demasiado tonadas clásicas de la serie; no sabemos si fue para hacer sentir como en casa a los fans, o porque no tuvieron tiempo de componer algo más apropiado. Eso sí, tienes varios cinemas para seguir el curso de la historia, pero no pasan de ser simples imágenes con texto...

Multiplayer

Lo rescatable de **Lethal Alliance** es definitivamente el poder conectarte con otros tres rebeldes y participar en un par de modos para cuatro jugadores para ver quién es el mejor. No es tan divertido como un **Mario Kart DS**, pero sin duda te hará pasar muchas horas divirtiéndote con tus amigos en los diferentes mapas de esta opción. Una idea que tuvimos es que en lugar de **Rianna**, pudieron usar mejor a **Aayla Secura** y hacer un juego con una Jedi como protagonista (la cual también es Twi´lek), pero de por sí ya es mucho pretexto usar la "misión de los planos" para lanzar un nuevo juego... aunque hubiera sido mejor un *multiplayer* con Lightsabers.



Veredicto

Lethal Alliance es un título que intentó ser muy bueno, pero sentimos que dejaron muchas ideas en el pizarrón, las cuales hubieran quedado bien al incorporarse al *gameplay*. Las escenas donde controlas a **Zeeo** son divertidas, pero un poco de acción le habría dado más dinamismo al juego. Después de conocer la historia, nos surgió una nueva pregunta: ¿a qué se referían con eso de que "muchos murieron para que esta información llegara a nuestras manos"?, ¿se referían a que en un principio se pensaba que muchos rebeldes hicieron el trabajo, o a todos los eliminados por **Rianna** en la ahora conocida historia de **Lethal Alliance**? De cualquier modo, **LA** es una opción que consideramos sólo para fans; aunque como siempre, la mejor opinión es la tuya.

RANKING

1 — 10

Crow: 7.5

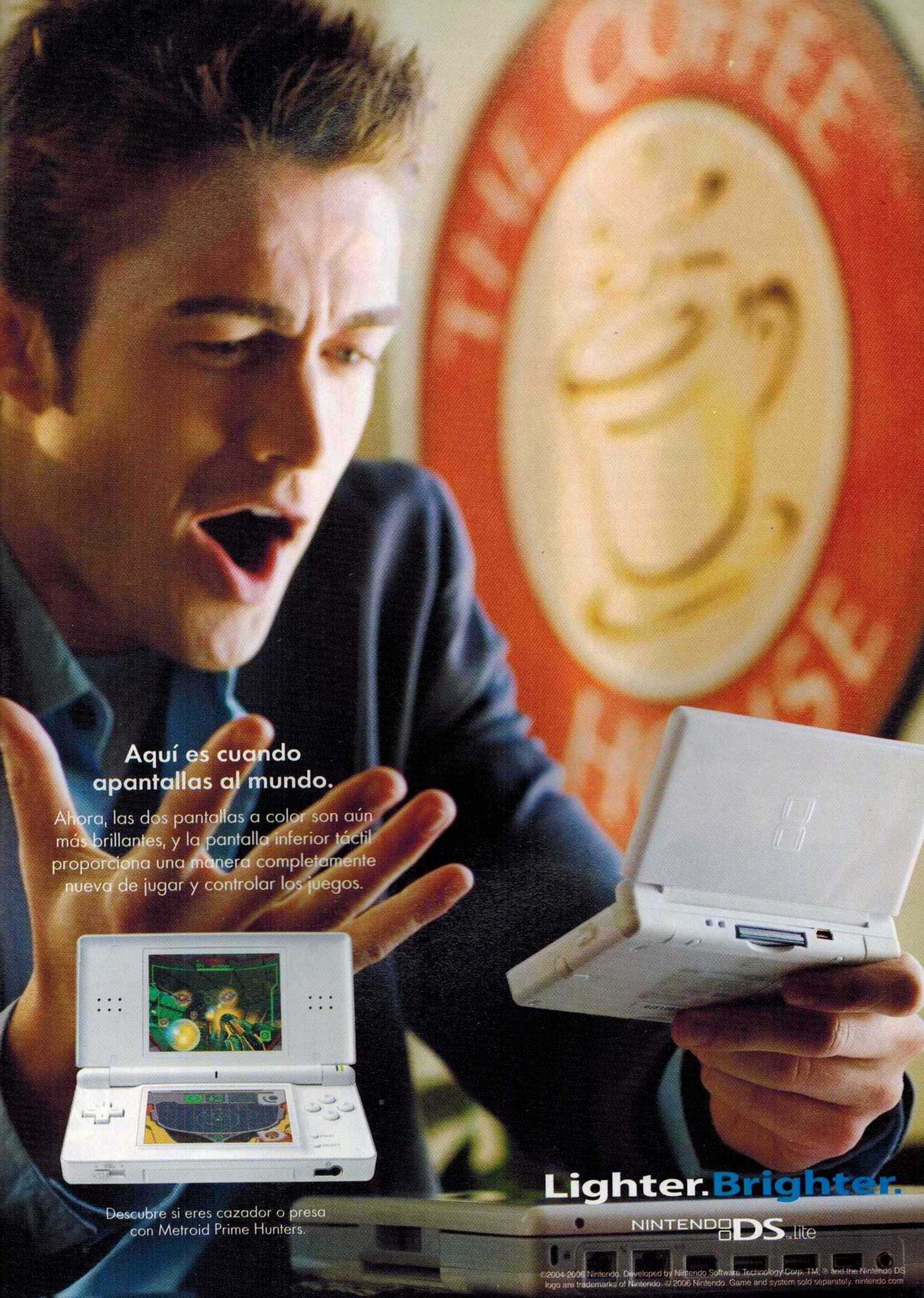
Tal como se describe arriba, una saga tan popular como **Star Wars** tiene y tendrá mucha tela de dónde cortar, más aún porque los fans siempre están ávidos de conocer y explorar nuevas aventuras de la fuerza. En el caso particular de **Lethal Alliance**, quizá no se trate del mejor juego del año, pero sí te entretendrá, más si eres fan de **Star Wars**. Gráficamente pudo quedar mejor, de hecho siento –aunque igual y me equivoco- que utilizaron el mismo motor gráfico que en **Splinter Cell** y la movilidad es –a pesar de ser 3D- limitante. En lo personal me gustó más **The Revenge of the Sith** (NDS).

Panteón: 6.0

Siendo un buen fan de **Star Wars**, no pude esperar a jugar **Lethal Alliance;** pero lamentablemente resultó un título más hecho al vapor para exprimir –todavía más- la ya sobreexplotada franquicia. El hecho de usar a un personaje femenino (y más siendo de una raza poco popular) se me hizo una buena idea, pero eso no termina de salvar el juego, el cual siento que pudo haber quedado mucho mejor. Lo puedo recomendar sólo si eres un fan a morir de la saga de Lucas y traes tu Lightsaber al hombro; pero si no es así, mejor ve por **Castlevania Portrait of Ruin** o algún otro de tu preferencia.

Master: 7.0

Al comienzo parece un juego prometedor... pero por desgracia sólo se queda en eso, y es que al ir avanzando te darás cuenta de que resulta bastante molesto estar disparando a todo lo que se mueva, tal vez si le hubieran agregado más movimietos podrías pasar un buen rato, pero su poca originalidad termina por aburrirte pronto. Lo poco destacable, son los escenarios, muy bien detallados, lástima que no se pueda interactuar con ellos, en fin, esperemos que en una posible secuela se puedan corregir todos estos defectos que no lo dejan resaltar.



Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS Lite
©2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com


DIDDY KONG
RACING DS
Ni las más peligrosas cascadas o colosales bolas de nieve detendrán a estos pilotos en su intento por llevarse la gloria del primer lugar...
Aunque quizá los misiles y otras trampas -similares a las vistas en **Mario Kart**- sí puedan contener a los curiosos y famosos animales que protagonizan esta veloz aventura. Si recuerdas, hace aproximadamente diez años salió para Nintendo 64 la versión original de **Diddy Kong Racing** por parte de Rare, y ahora este exitoso título está reapareciendo en una adaptación para el Nintendo DS que, tal como lo hizo **Super Mario 64 DS**, conserva la esencia y corazón del original y agrega nuevos detalles que lo hacen digno de volver a jugarse.
© 2007 Rare / Nintendo

Tus personajes favoritos están de regreso

Salvo por la exclusión de **Banjo** y de **Conker** (quienes fueron sustituidos por **Tiny Kong** y **Dixie Kong**), todos los personajes originales están de vuelta para salvar a la isla Timber de Wizpig. Además, **Taj**, el místico paquidermo azul, también estará listo para cumplirte todos tus deseos, siempre y cuando éstos no vayan más allá del entrenamiento, actualizaciones y contenido secreto. **Taj** y **Rub** -su lámpara mágica- te permitirán cambiar los personajes en medio de tu aventura, mejor aún cuando buscas a alguien que sea rápido como **Pipsy** o **Krunch**. Tal como ocurriera con los *Go Karts* de **Mario**, aquí también las cualidades de los vehículos se rigen por el peso de los mismos y el de sus pilotos. Hay pesados, ligeros y nivelados como es el caso de **Timber**.



No pienses que por tratarse de un portátil se perderá la gran calidad en animaciones que pudimos observar en el original de Nintendo 64, puesto que para el NDS se conservaron todos los cuadros de animación e incluso luce mejor de lo que puedas recordar; por ejemplo, las texturas sobresaturadas y borrosas del N64 están claras y brillantes en el NDS, pero allí no terminan los cambios; si quieres enterarte de más, continúa leyendo.

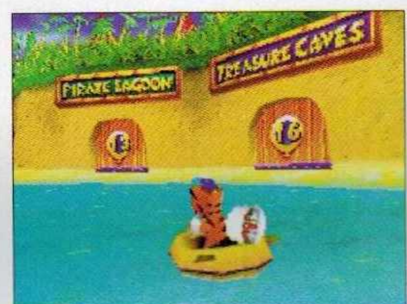




Hace diez años, **Diddy** y sus amigos participaron en una sensacional carrera diseñada para el Nintendo 64 y ahora, con las ventajas del Nintendo DS, la acción regresa con doble pantalla y nuevos elementos como el micrófono y conexión Wi-Fi, asegurándote que no sólo es un *remake*, sino un juego con mucho más que ofrecer.

Si el terreno tiene muchos obstáculos, prueba cruzar la pista por aire

A diferencia de los demás títulos de carreras, en **Diddy Kong Racing DS** tienes la opción de elegir de entre tres tipos de vehículos: carros, aviones y aerodeslizadores. Los coches son rápidos para conducir e incluso te ayudan a tomar mejor las curvas cerradas con el "Power sliding". Los aviones también son veloces, pero un tanto complicados de controlar, y los aerodeslizadores requieren que conozcas muy bien las curvas para que no te vayas a salir del camino tan fácilmente. Luego de que completes algunas carreras, podrás ir a la casa de **Taj** para mejorar tus naves. Todos los vehículos usan las características especiales del Nintendo DS para acelerar al inicio de la carrera. Los carros y aviones requieren que roces la pantalla táctil, en cambio, para el aerodeslizador, es necesario que soples al micrófono para que obtenga más poder de arranque.





No sólo podrás cruzar el camino por tierra o por aire, sino que también puedes aprovechar las naves acuáticas para transportarte a gran velocidad. Te recomendamos que pruebes cada vehículo antes de hacer una elección, pues no todos se controlan igual e incluso unos tienen mejor estabilidad o control en las curvas.



Los ítems son obtenidos a través de globos de colores; por ejemplo, uno rojo producirá un solo misil, dos te darán un paquete con cinco misiles, y con tres globos conseguirás un misil dirigido. Los turbos, escudos, magnetos y demás mejoras también los hallarás en el camino.

Checa los nuevos modelos 2007

Para ir a tono con un nuevo año, no hay nada mejor que un vehículo último modelo y es lo mismo que pensó **Diddy** . Su auto ofrece notables mejoras con respecto al que pudiste ver en 1997. Básicamente son tres cambios que resaltan en esta edición. No hay bananas: las frutas amarillas que brillaron en el N64 y con las que podías incrementar tu velocidad al recogerlas, ya han quedado atrás; ahora todo depende del coche y de tu habilidad para conducirlo, ¡ah, claro!, y de los *power ups* que tomes. Otro caso es el mapa rudimentario que poseía la versión del 64, donde observabas la posición de los demás pilotos; en el Nintendo DS, la posibilidad de dos pantallas te ofrece un mejor desempeño y una vista más detallada de la carrera. Por último, los retos de las monedas plateadas existentes en el N64 son cosa del pasado y fueron reemplazadas por los globos en la alfombra mágica de **Taj**.





Los escenarios son similares a los vistos en el Nintendo 64 y mantienen una gran calidad de gráficos y colorido en cada pista. Obviamente hay ciertas limitantes del sistema en cuanto a la resolución de los fondos, como ocurrió en **Mario Kart DS**, pero son muy sutiles y no le restan puntos a esta aventura para el DS.

Más jugadores, mayor diversión

La aventura individual es bastante divertida, pero ¿qué hay sobre el modo *multiplayer*? Pues te comentamos que para esta versión de Nintendo DS sí se lucieron en este campo. Incluso la opción de descarga para varios jugadores (ocho simultáneos) usando una sola tarjeta ofrece todas las pistas que hayas activado hasta el momento en el modo individual. La opción inalámbrica local corre sensacionalmente; además, te darás cuenta de que las carreras se pondrán mucho más salvajes cuando te enfrentas a tus amigos en lugar de la inteligencia artificial, pero si no puedes reunir a un grupo de cuates de tu localidad, la opción Wi-Fi quedará magnífica para que te enfrentes a cualquier usuario del mundo y así compitan para descubrir quién es el verdadero campeón en **Diddy Kong Racing DS**.

Sabemos que **Mario Kart** es el mejor exponente en los juegos de este género, pero luego de ver tantos juegos que pretenden descoronar a Mario, hemos notado que nunca han logrado conseguir la conjunción de elementos que hizo a **Mario Kart** el hit clásico de Nintendo. No obstante, **Diddy Kong Racing DS** nos presenta acción continua y un modo tipo historia que le da frescura a la aventura; además, el hecho de poder escoger tres tipos de naves y la ventaja de las capacidades del modo *multiplayer*, hacen que sea un título que recomendemos ampliamente.





Como en todos los juegos de carreras de este género, los ítems son parte fundamental en el ganar o perder. Procura obtener los premios que estarán visibles en ciertos puntos de la pista, donde encontrarás turbos, trampas y otros castigos que te podrán mandar del último lugar al primero.

Alrededor del mundo

Las carreras están muy apegadas a la experiencia clásica de **Diddy Kong Racing**, evidenciando que el juego está estructurado como si fuera una aventura, puesto que accedes a diferentes mundos desde un lugar conocido como la isla Timber. Este lugar es un sitio perfecto para practicar tus habilidades de vuelo, así que trata de mejorar tus naves y explora el terreno para que te vuelvas un piloto as y no caigas ante el primer árbol que se interponga en tu camino. Después de que ingreses por la puerta hacia un nuevo mundo (iniciando con el prehistórico Dino Domain), podrás entrar a nuevas carreras para ganar globos: entre más obtengas, mayor será la cantidad de puertas que descubras. Después de que ganes todas las carreras individuales en un mundo, podrás calificar para enfrentarte al jefe de escena y después regresarás a las carreras para un nuevo reto: una efectuada en alfombra mágica, donde debes reventar globos y controlar la cámara usando el *Stylus* en la pantalla táctil. Una vez que completes las tareas con los globos de un mundo, competirás por un trofeo.



MARIADOS

Desde hace tiempo me he hecho muy fanática del **1080 Snowboarding** para Nintendo 64, pero por más que le doy vueltas al juego, no sé cómo obtener al jugador de hielo, al panda y la tabla de pingüino; sé que tiene tiempo que dijeron cómo hacerlo, pero por favor, si alguien puede devolverme mis horas de sueño son ustedes. ¡Gracias!

"Princess Pinki"

Vaya, parece que últimamente el Nintendo 64 se está poniendo de moda otra vez, lo cual nos da mucho gusto porque tiene excelentes títulos, pero bueno, a lo que nos piden, ¡je, je, je! Para que te den al jugador de hielo, debes primero terminar el modo expert, que imaginamos ya lograste, pero ahora bien, no te lo dan así como así, sino que tienes que colocarte como si fueras a seleccionar a **Akari Hayami**, y mantener presionado C arriba mientras oprimes el botón A; así, al iniciar, ya tendrás al corredor "helado". Para conseguir el pingüino sí te vas a tardar un poquito más porque tienes que completar todas las acrobacias de la lista del juego, hasta la "1080"; ya cuando lo logres, ve a seleccionar personaje y mantén C derecha en **Rob Haywood** antes de elegirlo. El panda lo obtienes superando todos, absolutamente todos las récords en el juego; una vez que lo consigas, ve por la tabla Tahoe 151 oprimiendo C abajo.

Hola, ya tengo tiempo con el juego de **Jet Force Gemini** para Nintendo 64, pero he notado que un amigo tiene habilitado para el modo multiplayer un juego de carreras, y yo, aunque ya lo terminé, no sé cómo obtenerlo. ¿Pueden ayudarme para conseguirlo?

"Soruyo"
México, D.F.

Jet Force Gemini es uno de los juegos para Nintendo 64 que más variantes ofrecía en el modo multiplayer, ya que no se limitaba a los clásicos disparos e incluía un par de competencias sobre bólidos, y para obtenerlas, debes dirigirte al planeta Ichor; ya que estés ahí, localiza el bar donde verás unas "maquinitas", juega en la de las carreras y gana, y con eso ya estará disponible el juego de vista superior para que te diviertas con algún amigo; pero si quieres el de vista posterior, viaja a Mizar Palace y triunfa en la competencia que se realiza ahí y listo; como ves no es mucho problema, sólo tienes que ser algo constante.

Saludos a todo el equipo de Club Nintendo. Esta es la primera vez que les escribo y es para pedirles ayuda en el juego **Luigi´s Mansion**, porque mi hermano mayor lleva días atorado y ya me desesperó verlo así; no puede pasar el segundo jefe, que es un fantasma de color rosa; ¿pueden ayudarnos?

André Cuenca García

Claro que te ayudamos, André. Te debes referir al fantasma que se encuentra en el cementerio; pues bien, no es muy complicado derrotarlo; sólo sigue estas instrucciones. Cuando te mande las sombras de fantasmas a perseguirte, muévete sin parar hasta que la distancia entre tú y ellos sea más o menos considerable; entonces voltea y atrápalos con tu aspiradora, pero no los sueltes aún; enfoca bien al fantasma rosa y arrójaselos; repite la técnica unas cuantas veces más y estarás del otro lado.

¡Hola! ¿Cómo están? Quiero felicitarlos por su XV aniversario y desearles la mejor de las suertes en el nuevo año que están por empezar. Pasando a otras cosas, tengo una duda que espero puedan despejarme; me dijeron que en el **Excitebike** de Nintendo 64 se puede jugar con la versión de NES; si esto es cierto, ¿cómo lo logro?

Ángel Morales Z.

Sí, sí existe la versión de NES en este gran título, y enseguida te decimos cómo obtenerla. Entra a la opción **Season** y termínala en la primera dificultad; al hacerlo, habilitarás este antiguo juego. Ahora bien, si quieres más, termina la categoría en todas las dificultades y abrirás otras modalidades como subir una montaña, un minijuego de futbol, y la mejor, una versión en 3D del **Excitebike** de NES que tanto querías conseguir.



¡Hola, Club Nintendo! He sido un lector desde hace algún tiempo, mis amigos y yo siempre leemos sus revistas y nos encantan. Escribo para realizar unas preguntas:

1.- En **The Legend of Zelda: Majora's Mask** para N64, ¿cómo consigo la última de las cuatro máscaras más importantes: la Fierce Deity Mask?

2.- En **Mace: The Dark Age**, ¿cómo habilito a los personajes de **Ned** y **Grendel**?

Gracias, éxitos en sus actividades.
Esperando su respuesta:
Luis Erick Chavarría.
Guatemala

• La Fierce Deity Mask es una máscara especial que puedes conseguir luego de reunir todas las veinte máscaras normales. Este impresionante accesorio, le permite a **Link** transformarse en un ser de fuerza y poder devastadores; no obstante, sólo puede ser utilizada durante las batallas con los jefes de nivel. Además, te será útil para completar el 100% del juego.

• En cuanto a tu duda de **Mace: The Dark Age**, si quieres jugar con **Ned**, presiona "Start" en **Koyasha**, **Executioner**, **Lord Deimos** (en ese orden). Después selecciona a **Xiao Long** y enseguida estarás como **Ned**. Él tiene todos los movimientos de **Xaio**, pero con un aspecto físico diferente.

• Para luchar como **Grendel**, inicia una batalla de dos jugadores y deja que el jugador número uno gane tres encuentros seguidos. Luego, regresa a la pantalla de selección de personaje, resalta a **Executioner** y mantén presionado "Start" y "Evade". Mantén oprimidos esos botones hasta que **Grendel** aparezca, después presiona un botón de ataque para seleccionarlo.



¡Hola, **Mario!** En **Castlevania Dawn of Sorrow**, ¿cómo puedo entrar a los cuartos que tienen una especie de ruleta? Son una estatua con tres números abajo pero nunca se abren, ¿por qué? ¿Para qué sirve el piano gigante en el piso del escenario Demon Quest House? Díganme por favor, ya llevo el 98.8%.

Adrián Ernesto Domínguez
La Paz, BCS

La clave para abrir estas tres puertas es algo truculenta, es decir, necesitas que los tres últimos números de tu dinero sean exactamente iguales a los tres dígitos de la cerradura, así que cuando llegues a una de estas puertas, elimina a pequeños enemigos para que te den monedas hasta que tengas la cantidad requerida.

Por ejemplo, para The Garden of Mandes necesitas el número 777 para obtener la 7 Armor. En The Cursed Clock Tower el número clave es 573 y obtendrás el Shaman´s Ring. En el caso de Wizardry Lab Part II, la cantidad es 666 y ganarás el Gold Ring. Este último cuarto está en la zona inundada debajo de Lost Village.

En cuanto al piano que mencionas, no hay una función útil hasta donde se sabe. Lo más probable es que sólo lo hayan incluido como un detalle especial, pero en definitiva no hay secretos detrás de este misterioso objeto.



¡Qué hay, **Mario!** Me llamo Daniel y es la primera vez que les escribo y espero que me tomen en cuenta. En el primer juego de **Resident Evil** no puedo pasar a la enorme planta, ya intenté todo, desde dispararle con la escopeta, hasta usar el fertilizante, y en la revista de edición especial de **Resident Evil** sólo me cuentan la historia pero no me resolvió mi duda. Aun así la revista está muy bien hecha y vale muy bien la pena y creo que cualquier fan de **Resident Evil** debe tenerla.

Daniel Castillo
ciudad Meoquì

• Para la famosa planta 42, puedes disparar con todas tus armas o usar una sierra eléctrica –si es que llegas a encontrar una-, pero lo más conveniente, rápido y sencillo es envenenarla con el V-Jolt, un compuesto químico que debes generar a través de algunas mezclas de diversos componentes, que hallarás en una habitación cercana al pasillo donde están las abejas y la puerta de acceso a la planta. Toma en cuenta que debes tener cuatro espacios vacíos para almacenar los tubos de ensayo, que contendrán los ingredientes necesarios para tu compuesto químico.

• Primero mezcla UMB No. 3 con agua para obtener el UMB No. 4; ahora el UMB No. 4 con Amarillo-6 para conseguir UMB No. 10. Posteriormente, combina el Amarillo-6 con agua para obtener el UMB No. 7; mezcla el UMB No. 7 con el UMB No. 10 para conseguir el UMB No. 17 y, por último, combina el UMB No. 17 con el UMB No. 3 para obtener el V-Jolt.

• Ya que tienes listo el veneno, ve al acuario (ahora vacío) y avanza hasta el fondo para encontrar una puerta. Dentro hallarás las raíces del problema, no tengas miedo... no pasa de que te dé un ligero golpecito. Aproxímate a las raíces y usa el V-Jolt en éstas, lo siguiente que verás es cómo la dichosa planta cae fulminada ante tus vastos conocimientos de química básica.





¡Hola, **Mario!** Sé que se trata de un título viejo, pero espero que aun así pongas solución a mis problemas, ya que me he pasado meses buscando la solución y sé que sólo tú me podrás ayudar. ¿Cómo obtengo nuevos trailer en el juego **18 Wheeler: American Pro Trucker** para Nintendo GameCube? Espero tu pronta respuesta, amigo.

Antonio Castro
Vía correo electrónico

Si quieres obtener dos camiones nuevos, completa la modalidad Arcade con los cuatro conductores originales en cualquier dificultad; estos vehículos los podrás utilizar en el modo Score Attack y en el modo de Versus. No disponibles para otras modalidades.

GAMEVISTAZO

ERAGON

Vivendi Universal



El llevar historias de libros a la pantalla grande es una especie de moda (o fórmula millonaria, como lo quieran ver), que continuará por un buen rato, gracias a Eragon, una película que se estrenó a finales del año pasado. Lo especial de este libro es que lo escribió Christopher Paolini en 1998 cuando contaba con tan sólo 15 años de edad; en fin, que como no podía ser de otra forma, **Eragon** ha sido adaptado a los videojuegos, para ser más exactos al Nintendo DS, y en seguida te vamos a comentar todos sus detalles.





El nacimiento de un amigo

La trama nos pone en la piel de un niño de quince años (¿por qué será?) que un día paseando por el bosque, se encuentra un huevo, aunque el al principio cree que es una piedra precios. Pasa el tiempo y cuando menos se lo espera, del huevo nace una extraña criatura, un dragón, que obviamente el joven de inmediato se pone a cuidar ya que no tiene a nadie más. Mientras más tiempo están juntos, más va creciendo gran amistad, que los llevará a vivir una de las mayores aventuras de su vida, salvar al reino de una oscura amenaza.

Los ambientes en los que te moverás, están completamente en 3D, y aunque no lo creas, usan el potencial del Nintendo DS para mostrar detalles que realmente te dejan sombrado, como ejemplo te podemos mencionar la textura de los castillos o de las cuevas, realmente son de admirarse. El movimiento del personaje es muy fluido, nunca se llega a deteriorar a pesar de todos los elementos que se llegan a ver en pantalla al mismo tiempo, lo que te permite pelear de manera muy instintiva, es decir, puedes hacer lo que quieras sin temor a que te vaya a fallar tu ataque.



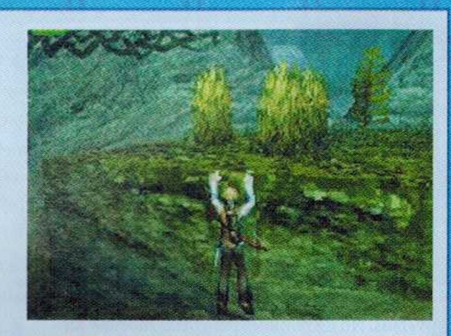


Vuela con tu dragón

Tu alado amigo también tiene participación en la aventura, aunque no de forma directa, él te ayudará en algunos minijuegos, donde la pantalla táctil será clave para terminarlos; según tu desempeño en los mismos, obtendrás premios valiosos, así que debes esforzarte por ganarlos. **Eragon** es un muy buen juego, sabemos que las adaptaciones fílmicas por lo regular nos dejan un mal sabor de boca, pero aquí no sucede lo mismo, es más, si no viste la cinta podrías jurar que desde siempre se pensó en este proyecto como un videojuego.

Espada y Arco

Para los enfrentamientos, tienes tu espada, que se usa con los botones, con ella puedes marcar movimientos muy variados, pero además tendrás otras formas de eliminar a tus oponentes, como con el arco y los hechizos mágicos, los cuales realizas con la pantalla táctil. Esto al principio como que te confunde un poco, pero tomando en cuenta que estos son ataques a distancia, tienes tiempo perfecto para calcular su ruta. Conforme avances ganarás nuevas armas y habilidades, siendo la principal la magia; usando bien esta última cualidad no tendrás problemas con los jefes finales, que de una vez te anticipamos son muy laboriosos.



FINAL FANTASY V

Square-Enix



Una fantasía clásica

Hay sagas dentro del mundo de los videojuegos que a pesar del tiempo, siempre se mantienen con una magia especial y millones de videojugadores en todo el mundo los esperan con ansias, en este caso nos referimos a **Final Fantasy**. Como todos saben ya lleva muchos años en el mercado, desde el NES, por lo que no todos conocen cada capítulo, así que Square-Enix en un gran esfuerzo ha reeditado prácticamente toda la serie para los portátiles de Nintendo, ya vimos I y II para Game Boy Advance y el tercero para Nintendo DS; y ahora esta quinta versión para el GBA.

Un mundo en la palma de tu mano

Nos encontramos ante una adaptación perfecta, pero más que eso ante una gran oportunidad, que permitirá a los jugadores mayores revivir viejas glorias, y a los más jóvenes conocer uno de los mejores **Final Fantasy**; y de verdad, esto no pasa seguido, así que aprovechen y jueguen esta obra de arte de Square. Si no eres fan del género, tal vez con él, comiences a serlo, y es que aunque no queremos sonar exagerados, **Final Fantasy V** es un juegazo.









Busca un empleo

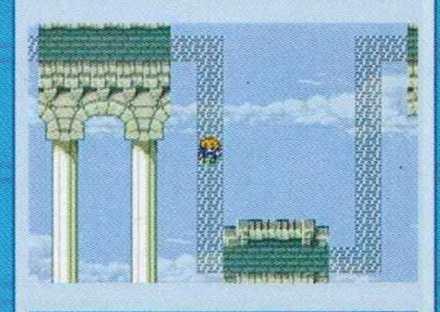
Al igual que en la versión original, vas a poder elegir una actividad extra además del rol que tengas en la aventura, estos trabajos pueden ser mago, guerreo, etc. lo importante del asunto, es que de acuerdo a lo que elijas, tus habilidades para la batalla aumentarán o diminuirán, así que no olvides checar el status antes de decidir. En los enfrentamientos los turnos siguen estando presentes, o sea que tienes que elegir si atacas o te defiendes, intuyendo lo que tu oponente vaya a hacer. Los veteranos de la serie no van a tener problema en acoplarse, y menos tomando en cuenta que el sistema es muy simple, no como en los capítulos recientes, donde los programadores les ha gustado complicarse la vida, pero bueno, esa es otra historia.



El destino en las estrellas

La historia que aquí se nos relatará comienza cuando un joven de nombre **Bartz** descansaba tranquilamente, y de pronto ve un meteorito pasar, por lo que decide tomar a su chocobo e ir a investigar; en el lugar se encuentra a otras personas con la misma curiosidad que él, y a partir de ese instante comienzan a ocurrir ciertos cambios en sus vidas, que por alguna u otra razón los mantienen juntos... pero no te contamos más, basta que sepas que es un **Final Fantasy**, y que como tal la historia es suprema, con giros y situaciones que te provocarán sentimientos encontrados.

Este juego salió originalmente para el Super Famicom, por lo que el traslado al Game Boy Advance no fue gran problema, de hecho, se nota gran mejora en la resolución, sobre todo al momento de las magias. Empiezas en un bosque, pero al avanzar tienes que pasar por otros lugares como mares, cuevas, ciudades, en fin, un sin número de locaciones, y en cada una la ambientación es perfecta, no sólo en el aspecto gráfico, sino también en el sonoro; las melodías que te acompañarán te motivarán a seguir investigando cuando estés en lugares abiertos, mientras que al estar en las batallas te acentúan la emoción de los duelos.





¡CRASH BOOM BANG!

DIMPS



Los *party games* son títulos muy populares en Japón, y se puede encontrar prácticamente uno de cada serie de animación que se transmita en aquel país, lo que desafortunadamente no ocurre en nuestro continente; aquí prácticamente sólo existen los **Mario Party**. Por todo lo anterior, decidimos platicarles de un título para Nintendo DS, el cual no ha hecho mucho ruido, pero que bien tiene buenas ideas que nos dan un enfoque distinto en los juegos de tablero, más, siendo para un sistema portátil, nos referimos a **¡Crash Boom Bang!**.

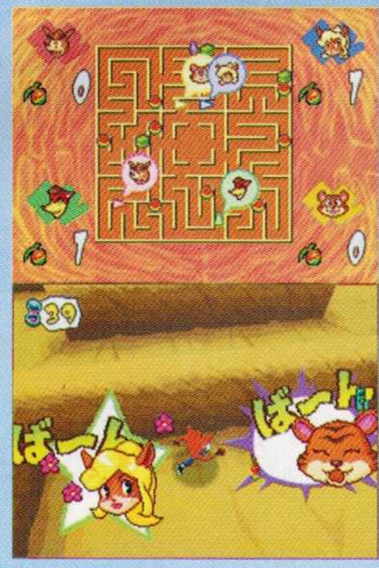






Como un vagabundo

Al nacer la franquicia de **Crash Bandicoot**, de inmediato se pensó en las plataformas para desarrollar la idea, y así fue como surgió el primer juego de este marsupial. Siendo totalmente honestos, no era muy bueno que digamos, y sus principales carencias desde nuestro punto de vista radicaban en el control y en la profundidad de las escenas, razones por las que este personaje tuvo que "probar" suerte en otros géneros como el de las carreras, que, dicho sea de paso, creemos que es donde mejor fortuna ha obtenido.



Después de eso su equipo creador se desintegró y la franquicia se olvidó un poco... pero en fin, fue tomada por un nuevo equipo de desarrollo y luego de mucho tiempo han decidido que la mejor manera en la que **Crash** puede regresar es en un *party game*. Sorprendentemente, se maneja una historia como pretexto para reunir a todos los amigos de este marsupial en un tablero, en la que todos han decidido entrar para ganar un premio en efectivo, pero lo que ellos no saben es que el organizador del evento creó todo con la intención de que lo ayuden a encontrar un diamante gigante... (la verdad, mejor de lo que se había presentado en los juegos de aventura de la serie ja, ja, ja, ¿verdad?) y como debes imaginarte, tu labor será obtener el diamante para ti. Este título de **Crash** es buen juego si acostumbras reunirte para la reta, pues de lo contrario te va a cansar muy rápido, sobre todo porque el nivel del CPU no es para espantarse, al contrario, después de un par de encuentros te dará risa, y sólo lo volverás a jugar si lo haces con alguien más.



Compite en todos los terrenos

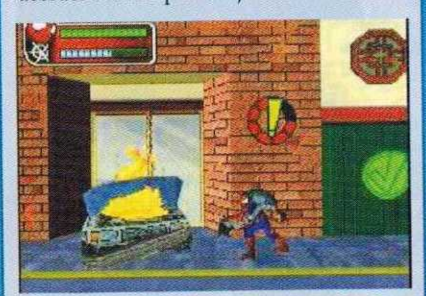
Si el juego quería destacar, debía ofrecer varios tableros, y por fortuna así es; en un principio contarás con seis, que estarán ambientados con diferentes elementos que se han vuelto clásicos en la serie. Ahora pasemos a la parte medular del asunto, los minijuegos; estos son muy divertidos, y tendremos un total de 40; pueden parecer muy pocos, pero la creatividad que muestra cada uno de ellos lo compensa. Para que te des una idea de lo que vas a tener que hacer más o menos, vas a encontrar juegos de béisbol, de los famosos carros chocones, billar, en fin, de todo un poco, y en ellos utilizas cualidades del sistema como la pantalla táctil o el micrófono para completarlos, como si fuera un **Wario Ware** pero en 3D. Obvio, algo que no podía faltar es la opción *multiplayer*, donde puedes jugar con tus amigos, ya sea que descarguen el juego de una tarjeta, o que todos cuenten con una, lo que mejora la experiencia de manera notable, muy recomendable.





¡Que no se llene de telarañas tu NDS!

Spider-Man: Battle for New York es la más nueva aventura del arácnido favorito de todos, en donde no solamente serás el héroe, sino también su archienemigo, el **Green Goblin**. Este juego podría considerarse una secuela no oficial de **Ultimate Spider-Man**, pues maneja el mismo engine y diseño, combinando la perspectiva en 2D y 3D para lograr una aventura llena de acción con toques estilo cómic, muy acordes con los personajes de Marvel.





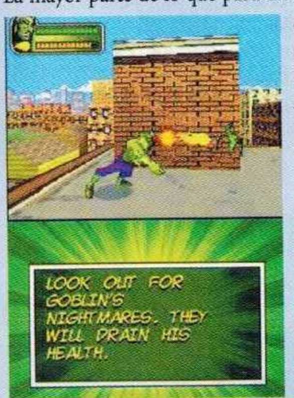
¿Héroe o villano?

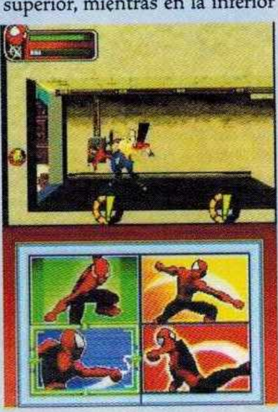
No solamente hay fans de los paladines de la justicia, sino que también los malos del cuento tienen su propio encanto y miles de seguidores; por esta razón, en **Battle for New York** puedes elegir a **Green Goblin** además de **Spider-Man** para luchar por las calles de la ciudad. Cada uno cuenta con una amplia variedad de movimientos que les dan ventaja sobre los enemigos comunes, aparte de que puedes incrementar sus habilidades de acuerdo con tu propio juicio; las acrobáticas maniobras con la telaraña de **Spider-Man** y los feroces ataques de fuego del **Green Goblin** estarán disponibles y listos para la acción desde el principio; pero si quieres mejorarlos necesitarás aprovechar la experiencia obtenida



Controla la acción

La mayor parte de lo que pasa en el juego se suscita en la pantalla superior, mientras en la inferior están los ataques especiales de tu personaje. El combate principal se realiza con los botones Y y A, en tanto el B sirve para saltar (y columpiarte si lo dejas presionado), y el X para los movimientos especiales. Un detalle muy padre es que durante una lucha puedes presionar el botón L para esquivar algún ataque con tu "sentido arácnido". Por otro lado, el botón R sirve para lanzar tu telaraña; si presionas Arriba o





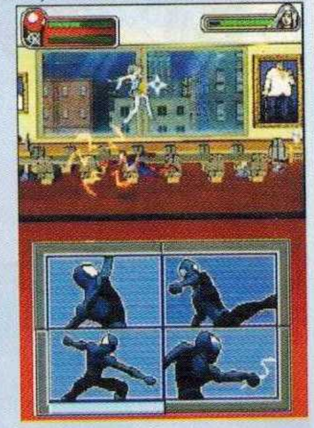
Juega el cómic

Siendo un juego basado en personajes de historietas, cuenta con muchos cinemas estilo cómic con algunas animaciones para darle un enfoque muy envolvente que te mete en la historia tal y como si estuvieras leyendo una aventura de **Spider-Man** en lugar de jugarla. El arte de todas estas escenas fue hecho por Ron Lim, quien ha trabajado en numerosos cómics de **Spider-Man**, **Silver Surfer** y **Black Panther**. Los gráficos son también muy buenos y los personajes tienen muchas animaciones, desde los protagonistas hasta los enemigos comunes; adicionalmente, cada escenario tiene un buen nivel de detalle, permitiendo que disfrutemos del juego sin problema alguno.



Telarañas y calabazas

Spider-Man: Battle for New York es una muy buena opción para los fans de este superhéroe trepa-paredes, pues no solamente puedes controlar al álter ego de **Peter Parker**, sino también al maniático **Green Goblin** para crear destrozo en la ciudad de Nueva York. Pero no pienses que se trata de un título sólo para aficionados a los cómics; su *gameplay* y buen *replay value* lo hacen muy recomendable para quien gusta de una buena aventura llena de acción y emociones fuertes; aunque su punto malo es que hubiera sido perfecto con una opción *multiplayer*.



METROID EVOLUCIÓN



La amenaza en este juego son los **Metroid**, unos parásitos especiales que absorben la energía de cualquier forma de vida que encuentren a su paso. Pero el que **Samus** debe erradicar en esta versión es el **Mother Brain**, un ser enorme que, de no detener a tiempo, terminará con la vida en todo el universo.

1 Cuando salió el primer juego de **Metroid**, allá por 1986, nadie se imaginaba que fuera a convertirse en una de las sagas más fuertes no sólo de Nintendo, sino incluso de la industria. Su creador fue el genio **Gumpey Yokoi** (q.e.p.d), quien, entre otras cosas, también creó el primer Game Boy. De lo más destacable es que para protagonizar la aventura, se decidió que fuera una mujer y no un hombre como era costumbre en aquellos años; su nombre, ya todos lo conocemos, **Samus Aran,** quien, usando un traje especial, es capaz de defender la galaxia de cualquier enemigo.



Uno de los enemigos más memorables en esta primera parte es **Ridley**, una especie de dragón, quien por órdenes de **Mother Brain** roba un **Metroid** que tienen en cautiverio en una base espacial. Su poder es inmenso, con sus garras puede destruir todo lo que se le ponga enfrente; al final del juego se cree que muere... ¿será cierto?

Este es el aspecto que tenía **Samus** sin su armadura en **Metroid** para NES, cualidad que te ganabas gracias a un *password* secreto.... ¡oh!, está bien, te lo diremos es: JUSTIN BAILEY. A pesar de que era un sprite, los programadores se encargaron de que en cada rutina los movimientos fueran de lo más realistas.





En la adaptación que salió para GBA, se usó el mismo arte para la caja, que el que utilizará en su versión original, un gran extra para los coleccionistas.

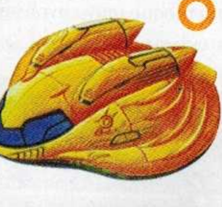
La aventura seguía conservando su temática de exploración en 2D, pero ahora los peligros eran mayores, debido a que la superficie del planeta no presenta condiciones favorables para organismos humanoides, por lo que tenías que usar en todo momento sus accesorios complementarios para salir adelante.



2 La aventura de **Yokoi** tuvo tanto éxito que una segunda parte era algo obligatorio, y ésta salió en 1991 para el sistema portátil por excelencia, el Game Boy, bajo el nombre de **Metroid II: The Return of Samus**. En esta ocasión, **Samus** es enviada por la Federación Galáctica para erradicar a los **Metroid** en su planeta de origen, labor que no será para nada sencilla. debido a los distintos seres que ahí encontraría, pero que al final terminó por derrotar gracias a sus habilidades.



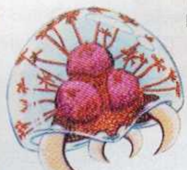
Obviamente **Samus** no puede llegar sola a cada planeta al que va: lo hace viajando en su nave que, aunque pequeña, puede alcanzar velocidades enormes, además de que gracias a los materiales que se usaron para su elaboración, puede resistir cualquier tipo de temperatura.



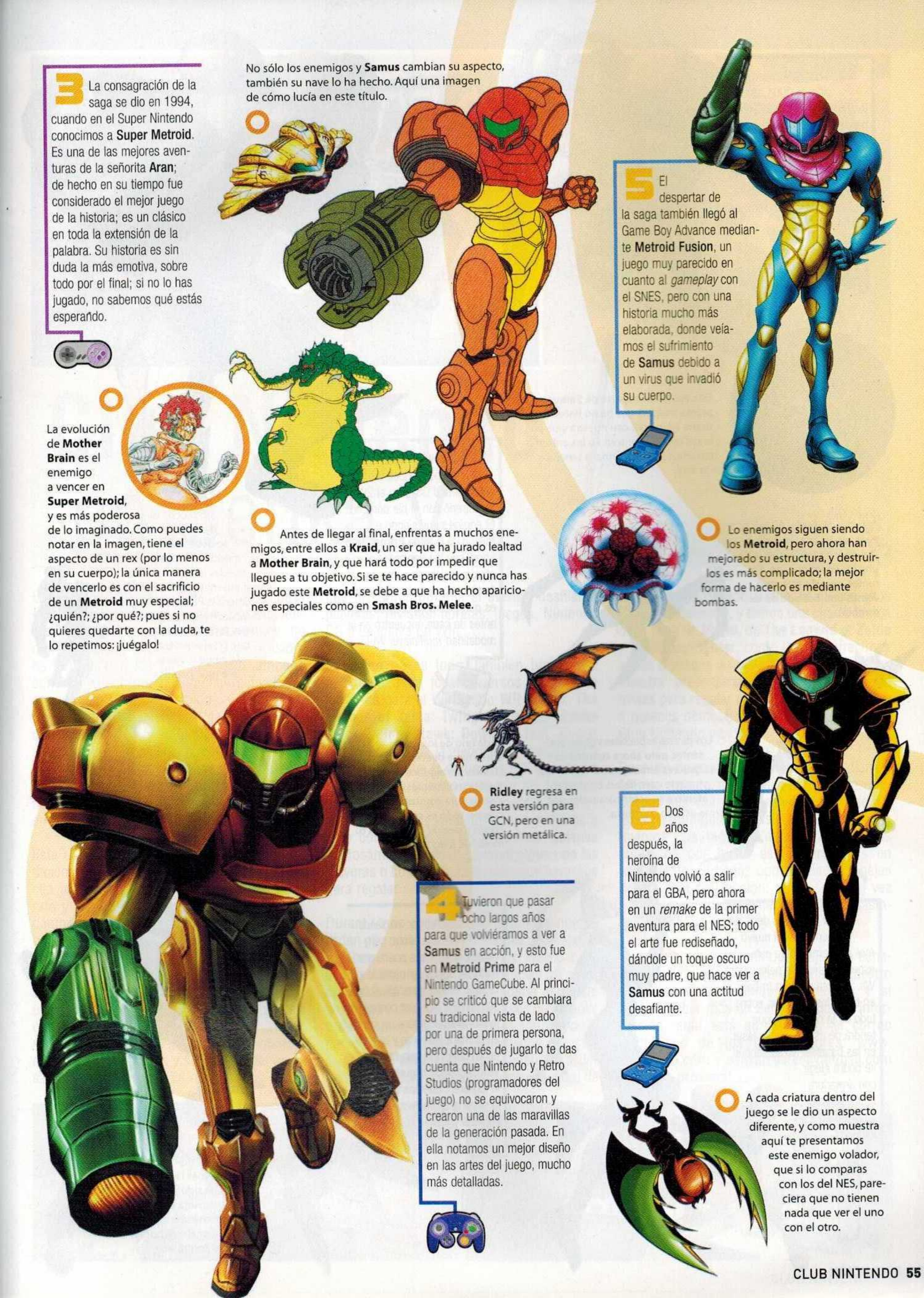
Club Nintendo lanzaba su primer número y al mismo tiempo Nintendo Power le dedicó esta portada por la segunda aparición de **Samus**. La fecha: diciembre de 1991. Ni lo digas. ¡Ya llovió!



En este arte perteneciente a el *remake* de **Metroid** para GBA, se nota que se basaron en las ilustraciones de dicho juego para transmitir el mismo sentimiento, tan sólo compárenlas.



Los **Metroid** también han tenido una evolución notable, y lo podemos notar en esta imagen, que nada que ver con los últimos que han aparecido en la serie.



3 La consagración de la saga se dio en 1994, cuando en el Super Nintendo conocimos a **Super Metroid**. Es una de las mejores aventuras de la señorita **Aran**; de hecho en su tiempo fue considerado el mejor juego de la historia; es un clásico en toda la extensión de la palabra. Su historia es sin duda la más emotiva, sobre todo por el final; si no lo has jugado, no sabemos qué estás esperando.

No sólo los enemigos y **Samus** cambian su aspecto, también su nave lo ha hecho. Aquí una imagen de cómo lucía en este título.

La evolución de **Mother Brain** es el enemigo a vencer en **Super Metroid**, y es más poderosa de lo imaginado. Como puedes notar en la imagen, tiene el aspecto de un rex (por lo menos en su cuerpo); la única manera de vencerlo es con el sacrificio de un **Metroid** muy especial; ¿quién?; ¿por qué?; pues si no quieres quedarte con la duda, te lo repetimos: ¡juégalo!

Antes de llegar al final, enfrentas a muchos enemigos, entre ellos a **Kraid**, un ser que ha jurado lealtad a **Mother Brain**, y que hará todo por impedir que llegues a tu objetivo. Si se te hace parecido y nunca has jugado este **Metroid**, se debe a que ha hecho apariciones especiales como en **Smash Bros. Melee**.

5 El despertar de la saga también llegó al Game Boy Advance mediante **Metroid Fusion**, un juego muy parecido en cuanto al *gameplay* con el SNES, pero con una historia mucho más elaborada, donde veíamos el sufrimiento de **Samus** debido a un virus que invadió su cuerpo.

Lo enemigos siguen siendo los **Metroid**, pero ahora han mejorado su estructura, y destruirlos es más complicado; la mejor forma de hacerlo es mediante bombas.

Ridley regresa en esta versión para GCN, pero en una versión metálica.

4 Tuvieron que pasar ocho largos años para que volviéramos a ver a **Samus** en acción, y esto fue en **Metroid Prime** para el Nintendo GameCube. Al principio se criticó que se cambiara su tradicional vista de lado por una de primera persona, pero después de jugarlo te das cuenta que Nintendo y Retro Studios (programadores del juego) no se equivocaron y crearon una de las maravillas de la generación pasada. En ella notamos un mejor diseño en las artes del juego, mucho más detalladas.

6 Dos años después, la heroína de Nintendo volvió a salir para el GBA, pero ahora en un *remake* de la primer aventura para el NES; todo el arte fue rediseñado, dándole un toque oscuro muy padre, que hace ver a **Samus** con una actitud desafiante.

A cada criatura dentro del juego se le dio un aspecto diferente, y como muestra aquí te presentamos este enemigo volador, que si lo comparas con los del NES, parecería que no tienen nada que ver el uno con el otro.



7 Durante el mismo año, el 2004, vio la luz **Metroid Prime 2: Echoes** para el GCN, en el que se plantea una historia muy diferente a lo que conocíamos, ya que debemos pelear contra nuestra parte oscura. Sin duda, un gran acierto de Nintendo.

Esta era la contraparte de **Samus**, su propia maldad, que de no hacerle frente terminará con nuestra vida y la del universo entero. En los enfrentamientos la mejor arma la tenemos en la luz...

Al estilo de **Zelda: A Link to the Past**, tenemos el mundo de la luz y el de la oscuridad; en cada uno los enemigos son diferentes, pero en este caso vemos uno del lado de las sombras.

Los piratas espaciales siguen presentes, pero ahora cuentan con mejores armas y estrategias para hacerte caer; debes estar muy atento a su color para saber qué arma usar en su contra.

8 Una licencia tan fuerte no podía quedar fuera del Nintendo DS, y en el 2005 se estrenó con el pie derecho. El *engine* sigue siendo el mismo de la serie **Prime**, pero ahora con las bondades que otorga el sistema como pantalla táctil. De lo más destacable es que incorpora chat de voz antes de cada encuentro en la modalidad *multiplayer* Wi-Fi.

Mucha de la fama de este título se debe más que nada al modo multijugador, en que lo puedes jugar localmente o por Internet gracias al Wi-Fi de Nintendo. Por tal motivo, se diseñaron muchos personajes secundarios, para que en el momento de elegir tuvieras una gran plantilla.

Cada uno de los cazadores tiene diferentes cualidades; algunos sirven mejor para ataques a distancia y otros para combates cuerpo a cuerpo; todo es cuestión de probarlos y decidir cuál va con tu modo de juego.

9 No podíamos dejar de mencionar el nuevo *look* de **Samus** para este esperado juego de peleas para Wii. Se nota un gran trabajo en todos los aspectos, sobre todo en la capacidad que tendrá de usar un sable láser en las batallas. No se sabe si se podrá elegir con armadura también, pero ¿a quién le importa?

10 Aún no ha salido a la venta, pero en algunos meses podremos disfrutar del tercer capítulo en la saga **Prime** para Wii, donde se promete el mejor control jamás diseñado para un juego en primera persona, y tomando en cuenta lo que hemos visto, estamos seguros de que lo lograrán, además de que la historia promete ser más confusa y envolvente.

Una vez más la nave de **Samus** ha sido modificada, como si estuviera lista para un enfrentamiento; ojalá y eso signifique, que por fin la podamos controlar.


THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess
© Nintendo 2006
Nintendo
CLUB
NINTENDO


CLUB NINTENDO
1
3
5
DIDDY KONG RACING DS
RARE
© Nintendo 2006
© Rareware 2006


De izquierda a derecha: Crow, Daniel Mejía, Karem y Panteón.



Club Nintendo en Senka V

El Wii fue el invitado especial de la convención.

El pasado diciembre viajamos a la bella ciudad de Mérida para asistir a la convención de cómics, anime y videojuegos de nombre Senka, la cual, por quinta ocasión, ha permitido a los fans de estos ámbitos convivir y disfrutar de muchas actividades en compañía de sus amigos y familiares. Nuestro amigo Daniel Mejía del Moral, coordinador de Senka, y su familia, nos invitaron amablemente a asistir a este evento tan esperado por la gente del Sureste, por lo cual no esperamos más e hicimos las maletas y nos lanzamos hacia allá para estar presentes en Senka V.

Esta convención duró dos días (16 y 17 de diciembre), durante los cuales se dieron cita miles de personas para pasar un buen rato y aprovechar todos los elementos que conformaban el evento, como los conciertos de música de anime, los torneos de videojuegos, o la oportunidad de conocer y llevarse un autógrafo de algunos artistas de doblaje al español, por ejemplo. Nosotros tuvimos un *stand* grande, en donde pudimos charlar con todos los asistentes que nos hicieron muchas preguntas acerca de Club Nintendo, nos pedían autógrafos y se llevaban la famosa foto del recuerdo. Entre todas las cosas que firmamos durante el evento, desfilaron playeras, revistas, libretas, juegos, Nintendo DS e inclusive un Wii.

Pero eso no es todo: también tuvieron la oportunidad de jugar diversos títulos que llevamos para el Wii, como **Wii Sports**, **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Excite Truck**, y **Tony Hawk: Downhill Jam**. El que se llevó casi toda la atención fue nada más y nada menos que el de box de **Wii Sports**, en el cual todos querían retar por su dinámico y sencillo *gameplay*; por supuesto, no nos íbamos a quedar sentados y nos pusimos a retar con algunos de los asistentes, quienes gustosamente querían ganarse alguna de las playeras o cosillas de colección que llevamos para regalar.

Durante todo el evento siempre hubo mucho orden por parte de los asistentes, quienes no paraban de recorrer todos los *stands* buscando cualquier tipo de mercancías para sus colecciones. Inclusive esta buena conducta se observó durante los concursos de karaoke y de cosplay, en donde vimos todo tipo de personajes de anime y videojuegos. Nuestro turno en el escenario llegó y subimos a dar una conferencia acerca de nuestra revista, de cómo hemos llegado a cumplir quince años con su preferencia, y dimos una charla acerca de la saga de **Mario**, de **The Legend of Zelda** y de **Street Fighter**, como las que ofrecimos en las ciudades de México y Puebla. Durante nuestra presentación estuvimos haciendo trivias para regalar más playeras y souvenirs a quienes demostraban cuánto conocían de Club Nintendo y videojuegos en general.

Después de pasar unos memorables días en Mérida, saboreando la rica comida, paseando por sus calles y conviviendo con todos nuestros amigos que asistieron a Senka V, tuvimos que regresar a nuestros terrenos contentos por haber estado presentes en este evento. Si tienes oportunidad, no dejes de ir a esta convención; quién sabe, tal vez nos veamos nuevamente en futuras ocasiones por allá.

Si quieres conocer más del relajo que echamos en la ciudad de Mérida, visita nuestro Blog: www.clubnintendomx.com/blog y si quieres saber más de Senka y obtener información, aquí está su página y el correo electrónico de los organizadores: www.senkaweb.com y senkamaster@hotmail.com ¡Hasta la próxima!

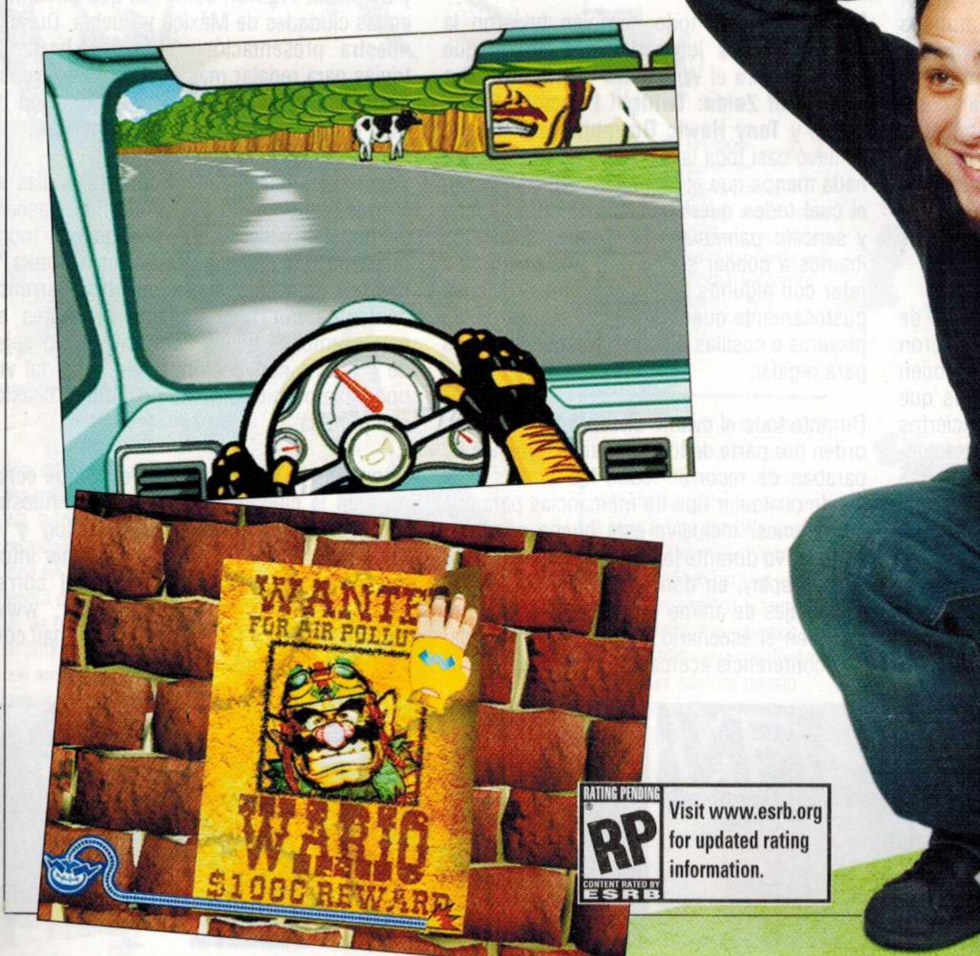





¡Lo veo y no lo creo!

Toma una postura para el poco convencional estilo de juego en la obra maestra de minijuegos para Wii en WarioWare: Smooth Moves.

Por George Sinfield





WarioWare: Smooth Moves es una experiencia que debes disfrutar con los ojos totalmente abiertos, gracias a lo que ocurre dentro de la pantalla y fuera de ésta. El control te hará mover todo el cuerpo y reír como nunca, ya que es tan divertido jugarlo como ver que lo jueguen. No ajeno a la diversión, el regordete **Wario** ha protagonizado una colección de microjuegosdesde **WarioWare Inc.: Mega Microgame$** (GBA, 2003). La serie usó la pantalla táctil en **WarioWare: Touched!** y el sensor de movimiento en **WarioWare: Twisted!** El control remoto en **Smooth Moves** activa la emoción en la última aventura de **Wario**. Debes colocar el control en varias posturas de tu cuerpo dependiendo de cada microjuego. Cuando el juego salga en la pantalla, interpreta una sencilla instrucción para completar el reto antes de que se agote el tiempo. Las tareas requieren saltar, agacharte, embestir e incluso trotar. Es ejercicio, pero hace que los observadores quieran tomar el control e intentar algún microjuego.

Cada vez debes sostener el control remoto de una manera diferente. Para la forma Big Cheese, por ejemplo, pon tus manos en tu cadera en una pose desafiante; el control remoto debe descansar al nivel de tu cinturón. Después de que hagas esa pose, te pedirán que completes el Ula Ula en el juego Wiggle Room o que realices algún otro movimiento sorpresivo.

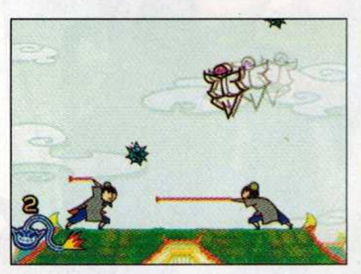
En el modo de juego individual (que también es magnífico para los giros *multiplayer*), **Wario** o alguno de sus compañeros de microjuegos, estarán en docenas de aventuras. Debes participar y recorrer todo el camino a través de la escena del jefe anfitrión sin fallar más de tres veces para activar la siguiente serie de retos. Los juegos *multiplayer* agitan tanto la fórmula con juego simultáneo y retos, que necesitarás pasar. Incluso cuando el control no esté en tus manos, **Smooth Moves** y tus compañeros jugadores estarán pendientes de todo lo que ocurra.

No nos reímos de ti, sino contigo.

Forma perfecta

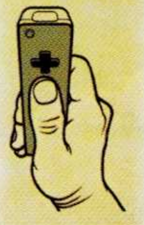
Wario no es malvado. Sólo es incomprendido. Al inicio del juego individual, el antihéroe va en busca de regalos y termina consiguiendo un tesoro antiguo -el Form Baton- en el Temple of Form, en las orillas de Diamond City. Mientras el hombre sale de allí con el premio, las trampas del templo se activan e inicia la primera parte de los microjuegos. Este es el orden de asuntos en la historia del juego: los personajes se ponen bajo un predicamento, y sólo saldrán bien librados si completas los microjuegos. Después de que sobrevivas a la escena del jefe, la historia estará resuelta. Las fallas que puedas tener, son representadas por algo que es significativo para ciertos personajes. En el caso de **Wario**, aparecen dientes de ajo en la pantalla entre los microjuegos. Si fracasas, uno de los dientes desaparecerá.

Después de que **Wario** sobreviva al templo con el Form Baton intacto, la porrista **Mona** (otro personaje de la serie) aparecerá. En adición con la postura del control remoto para **Wario**, los microjuegos de **Mona** usan dos formas adicionales: la sombrilla y el manubrio. Cada vez que se presenta una forma, el juego cambia a una tranquila modalidad por unos momentos para reflejar la nueva manera en la que actuarás con el Form Baton. La ilustración muestra el modo y las palabras describen un tono práctico.



Los peligros aparecen en todos los ángulos en Wario Fu, uno de los microjuegos de Wario. Tu objetivo: sobrevivir.

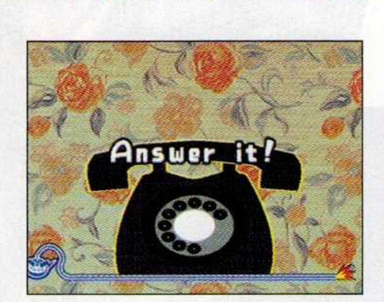




EL CONTROL REMOTO
Sostén el Form Baton recto con el extremo apuntando hacia adelante. Esa simple postura refleja uno de los más feroces y grandes deportes: el cambio de canal de TV.

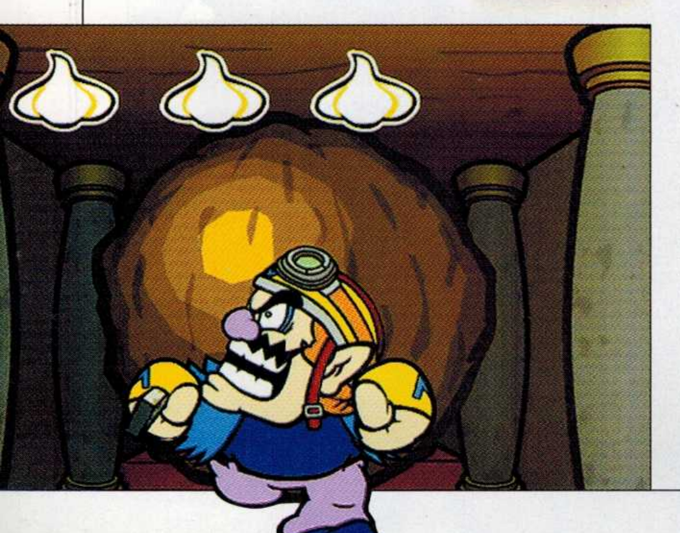
LA SOMBRILLA
Sostén el Form Baton verticalmente y pon el dedo descansando en el botón. Mediante esta postura, puedes canalizar la tranquila dignidad de un payaso de circo en medio de una tormenta.

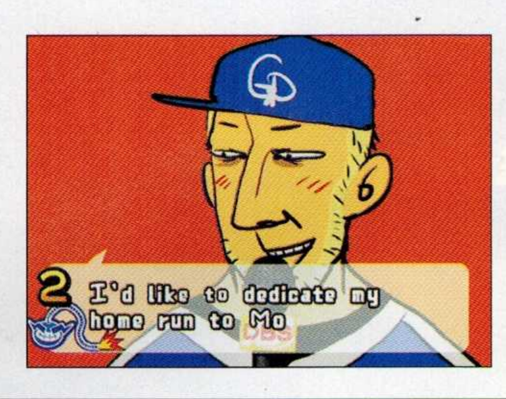
Cada una de las 19 formas de juego usa el control remoto, y una de ellas -The Diner- emplea tanto éste como el Nunchuk (o la piedra de balance, como se muestra en el juego). Con más de 200 minijuegos, cada uno con un objetivo diferente, el juego usa cada aspecto de la sensibilidad de movimiento del control, pero se aleja de las tradicionales formas de presionar el botón. Algunos juegos emplean los botones A ó B (en Talk to the Can, un botón sirve como gatillo para disparar una botella de insecticida), pero esos casos son raros. El juego también tiene uso liberal de la bocina del remoto, así como el rumble, dándote retroalimentación de cada movimiento. En Cold Call, inicias dejando el remoto boca abajo en una mesa. Cuando el teléfono de la pantalla suene y levantes el dispositivo a tu oído (como si fuera uno real), una voz te saludará a través de la bocina.



¿Hola? Cuando levantes el control remoto en el juego Cold Call, una voz te hablará a través de la bocina del control.

El juego Driver's Ed, que finaliza la sección de **Kat** y **Ana**, es una escena de jefe para conducir un auto. Tú sostienes el control remoto en el modo Chauffeur form (una mano en cada extremo y la cara del control frente a ti) y lo giras para dirigir, si presionas el botón A ó B, sonará la bocina del carro a través del *speaker*. Grandes gestos y pequeños toques unen la funcionalidad del remoto con los microjuegos, consiguiendo muchísimas sorpresas y chistes sumamente divertidos.

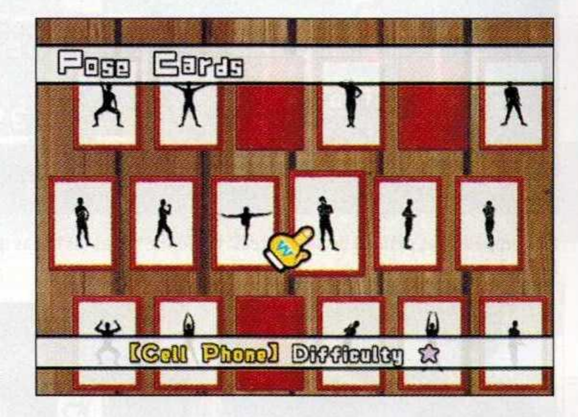






El mapa de Diamond City es el menú principal del juego. Te da acceso a cada colección de microjuegos de los personajes y los que vayas activando, el Temple of Form, un teatro para los cinemas, opciones del juego y un tren hacia la sección multiplayer. Si te acercas, verás un boletín en el extremo sur de la villa, allí hay secretos de los personajes principales.

El Temple of Form actúa como un eje para el manejo de los mirojuegos. Te permite revisitar cualquier microjuego que hayas habilitado anteriormente, juega a través de tres distintas dificultades en cada título, y ajusta sus límites de tiempo. El juego se enlista por anfitriones y formas. Si abres una opción de anfitrión (en los espacios blancos) podrás ver cuántos microjuegos presentados por dicho personaje sobran. Regresa a la sección de anfitrión en el mapa de Diamond City y participa en sus selecciones. Eventualmente podrás abrir cada juego que ofrezca el personaje y lograr que aparezca una estrella junto a la fotografía del protagonista en el Temple of Form. Las Pose Cards son otros secretos almacenados en el templo. Las 81 siluetas sosteniendo el control remoto, cada una en una postura descrita, son diferentes de las formas de juego. El descubrirlas te dará un respiro cuando revisites una colección de juegos y hayas pasado a través de una escena de jefe.





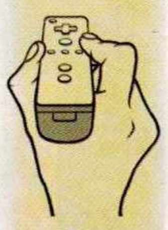


Busca por la forma o el personaje en el Temple of Form para descubrir cuántos minijuegos quedan por revelar.



EL MANUBRIO

Gira el Form Baton de lado y presiona fuerte los extremos con ambas manos. Justo como conducir una bicicleta,perfeccionar la postura requiere gracia, firmeza y mucha precisión.



EL ARTISTA

Sostén el Form Baton como lo harías con un lápiz durante una trivia, delicada pero desafiantemente. Domina este movimiento para que no tengas problemas al resolver los microjuegos.

Además del innovador control, otra de las opciones únicas del Wii son los avatars Mii totalmente personalizables. **WarioWare: Smooth Moves** muestra a tu Mii en los microjuegos y en el modo *multiplayer* predominantemente. Wario PI, uno de los microjuegos de **Wario** (y prácticamente uno de los primeros que verás) te pondrá a enfocar una lupa mientras mueves el remoto de adelante hacia atrás. Cuando la imagen en el cristal se ponga clara, notarás que es tu Mii. El microjuego Armed and Dangerous pone el brazo de tu Mii en lucha con otro Mii. En Opening Night, después de que satisfactoriamente completes una orquesta, tu Mii será presentado como todo un director musical.



Tu Mii se vestirá como todo un conductor de la orquesta.

¡VAMOS!

Top 5 Microjuegos que fomentan el atarte el strap

Es fácil perder el control del remoto cuando la adrenalina está en su máximo punto y tus brazos están moviéndose. Eso es lo importande del porqué usar tu *strap*. ¡Bungii! Te pide que dejes caer el remoto para que cuelgue de la strap. En Paper Wario and Castinet. First Chair. El remoto rebota en tu mano abierta.

¡Bungii!



Paper Wario



Sencillo, divertido



Arroja



Rudo despertar





¡Todos dentro!

Después de que la historia de Wario llegue a un final en el modo individual, se abrirá la estación de trenes. El destino es el área *multi-player*. Ahora que activaste todas las formas del remoto (queda una forma que incorpora al Nunchuk), estarás listo para compartir tus habilidades en los microjuegos; las opciones *multiplayer* se activan una a la vez en el área de la plaza. Luego de que completes uno de los ejercicios, otro quedará disponible. Cuatro de las actividades *multiplayer* son competencias con microjuegos en las que tomarás turnos para completar los diferentes retos.

Survival invita hasta a 12 competidores en un torneo de eliminación. Los Mii participantes aparecen como ángeles en el cielo. Cuando un jugador falla en su microjuego, su Mii cae a la tierra. El último ángel que se mantenga volando será el ganador.

Balloon tiene sus raíces en Balloon Bang de **WarioWare, Inc.: Mega Party Game$** para el GCN. Hasta cinco jugadores tomarán turnos para inflar globos (al hacer una acción de bombeo con el control remoto). El primer globo que explote será el ganador.

Bomb es la papa caliente para hasta cinco jugadores usando el Form Baton como la papa.

En Lifeline, los jugadores ganan líneas al completar juegos. Luego de cinco rondas, los Miis colgarán sobre aguas peligrosas mientras cortan sus cuerdas, una a la vez. El último que quede, gana.



Los competidores penden de sus cuerdas. Conforme cortas las líneas que están sobre el tubo, éstas modificarán lo que ocurre abajo.



Todos las competencias en los microjuegos multiplayer seleccionan sus juegos desde el pool de ejercicios descubiertos.



Después de completar un microjuego en la categoría Bomb, tienes la opción de posturas y formas para que las tome el siguiente jugador.

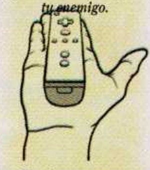








EL SAMURÁI
Con tu mano derecha, mantén el Form Baton cercano a la cadera izquierda. Como un samurái hambriento po defender su almuerzo, cierra tus ojos y espera sigilosamente el ataque de tu enemigo.



EL CAMARERO
Coloca el Form Baton en tu palma, como se muestra en la foto. Así te sentirás como un mesero sirviendo a un grupo de personas. ¡Con tanta gracia y estilo que llorarán!







Balloon te pone frente a una bomba para inflar globos. Si fallas un microjuego, tendrás que intentarlo de nuevo, incrementando la oportunidad de que estés cerca de que el globo explote.



Los juegos multiplayer restantes son posturas junto con los minijuegos. Dos de ellos usan el Nunchuk para jugar simultáneamente. El juego Star Nose es una carrera en pantalla dividida entre dos narices y a través de una caverna llena de obstáculos. Un jugador usa el remoto y el otro el Nunchuk para controlar una nariz según inclines el control. Las narices pueden recoger objetos para incrementar su poder. Tan pronto como uno de los rastreros choque, el otro le dará una bofetada en la cara en una pintura.

El juego Bungee Buddies tiene sus raíces en las carreras de tres piernas. Dos corredores son unidos por un cordón similar al que conecta el Nunchuk con el remoto. Así como en Star Nose, un jugador sostiene el remoto y otro el Nunchuk, para controlar a un corredor. Cuando saltes, sus corredores lo harán. Los obstáculos incluyen hoyos y pozos de arena. Cuando un corredor caiga en un hoyo, ambos se detendrán. El objeto es cubrir tanta distancia como sea posible en el tiempo límite.

El último juego es una competencia de lanzamiento de dardos. Con el remoto usado como dardo, el ganador será quien logre obtener 301 puntos primero.





Mientras tu compañero salta sobre un hoyo, tú tendrás que prepararte para brincar sobre el próximo.



HIGIENE

Top 5 Microjuegos sobre el arreglo personal

Es una tradición de **Wario Ware** tener por lo menos un microjuego donde tengas que picarte la nariz; algunas veces hay más de uno. Muchos microjuegos en **Smooth Moves** aproximan el tema del cuidado personal. No sólo es por diversión; es un servicio público.

Limpiando la nariz...



El dentista



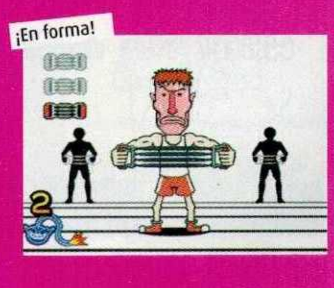
Rasura sin irritar



Dentadura falsa



¡En forma!



Sigue jugando

Luego de completar la sección de **Kat** y **Ana**, aparecerá el minijuego Tower Tennis. Esto cambiará para rebotar una pelota de ping pong en una paleta mientras asciendes por una torre. Obtienes puntos por cada rebote hasta que la bola se aleje de ti.

El minijuego Block Star es una variación de la escena de jefe Young Cricket. Te reta a apilar bloques en una bandeja mientras caen en el área de juego. En las primeras escenas, los bloques son cuadros y rectángulos, después tomarán formas menos convencionales.

El juego Can Shooter aparece después de que completes la sección de Ashley; es una galería de disparo que inicia con latas como objetivos, luego serán dinamita o misiles.

En Balloon Trip usas el remoto y el Nunchuk para aletear tus brazos y mantener el globo en buena condición y sin fracasar.



En balloon Trip, te enfrentas con peligros por arriba y por abajo.

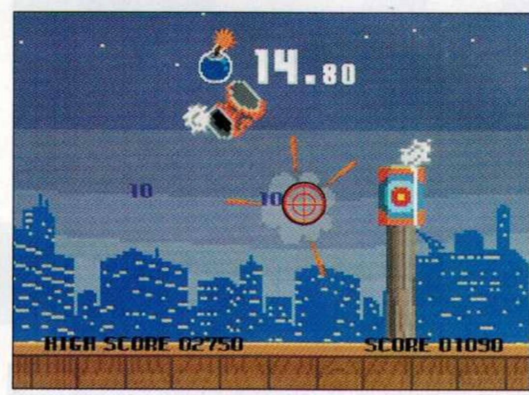


Después de que cargues la bandeja, debes tenerla firme por tres segundos.

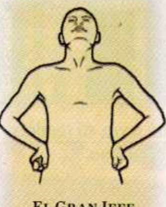


En Tortoise & Hare, sigues las instrucciones para levantar un par de banderas.





Cada minijuego secreto está basado en uno de los microjuegos de **Smooth Moves**. El juego Ashley's Shoot the Breeze está inspirado en el microjuego Can Shooter, el cual es mucho más elaborado y más explosivo que sus predecesores.



EL GRAN JEFE
Con el Form Baton en tu cadera, fuerza tu pecho y caderas hacia adelante. Esta postura nos hace referencia al jefe, quien mantiene una postura firme y está orgulloso en las espaldas de sus empleados.



EL MOHAWK
Ubica la punta del Form Baton hacia adelante y mantenla sobre tu cabeza, dejando que el Form Baton caiga; es como permitir la caída del mohawk.

PARA ABRIR EL APETITO

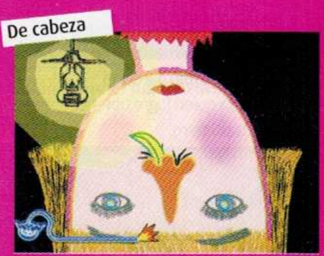
Top 5 Microjuegos sobre comida

Podríamos tener la idea de que los desarrolladores de WarioWare están siempre hambrientos. Los alimentos salen por donde sea en Smooth Moves, incluyendo varias referencias a bananas en las narices. La preparación de la comida es popular. Al participar a través del juego, podrás tomar algunos consejos culinarios.

Cocinar pescado



De cabeza



El reto de la lata



Una buena taza



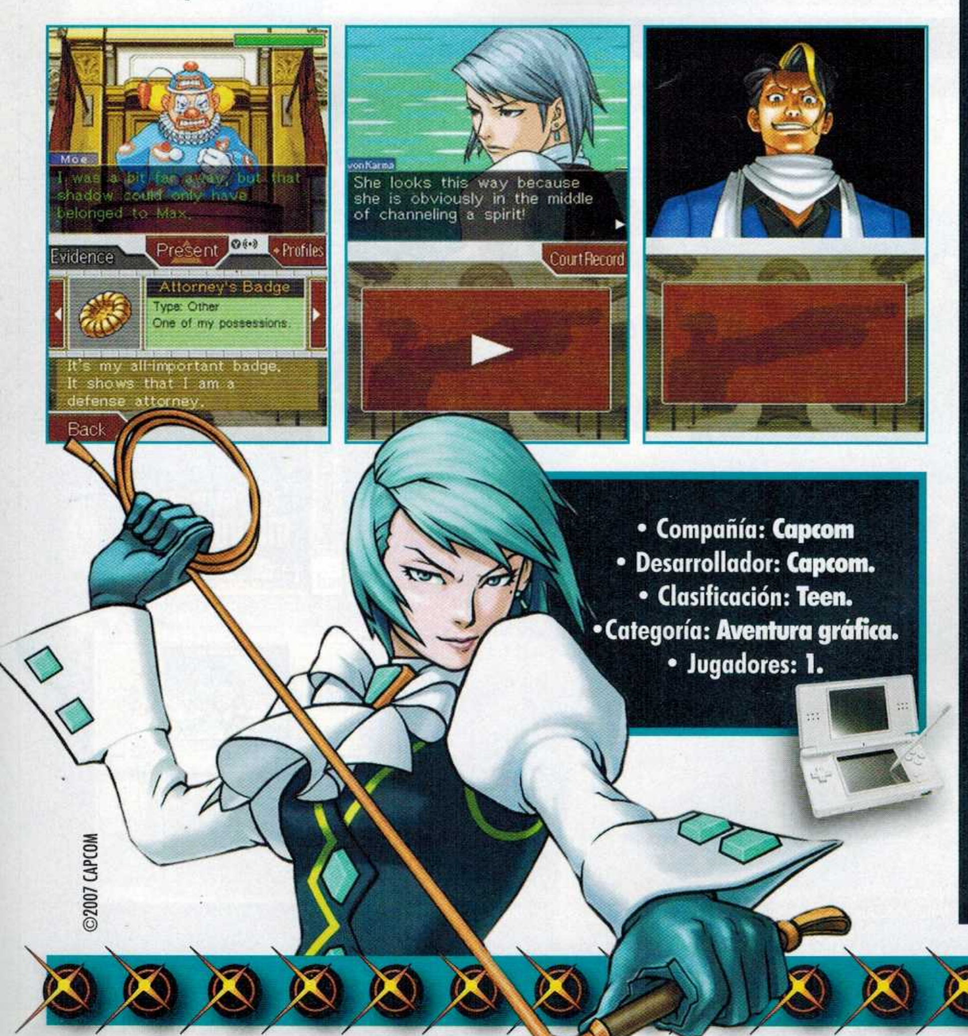
¡Pizza!





PARA HACER JUSTICIA NO NECESITAS SUPERPODERES O UN GRAN ARMAMENTO... ¡BASTA CON QUE SEAS INTELIGENTE!

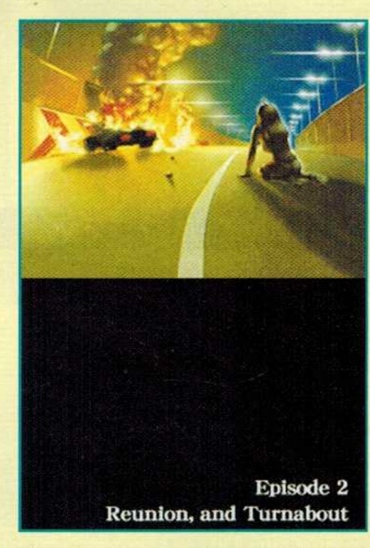
El año pasado existieron varios juegos revelación, de entres los cuales destaca **Phoenix Wright**, de Capcom. A diferencia de lo que cualquiera pudiera pensar, no estamos ante un título de acción ni de peleas (géneros clave de la compañía), sino una variante de novela gráfica, la aventura, que de manera sorpresiva te va atrapando desde su comienzo. Pues bien, a más de un año de su salida, estamos ante una secuela de la que se espera bastante: no mantener el nivel de la entrega anterior, sino superarlo; ¿parece difícil?, pues si, en teoría así es, pero al parecer los creativos de Capcom nos muestran lo contrario.



- **Compañía: Capcom**
- **Desarrollador: Capcom.**
- **Clasificación: Teen.**
- **Categoría: Aventura gráfica.**
- **Jugadores: 1.**

Los antecedentes

Si eres de los pocos que no saben de qué estamos hablando, te vamos a comentar un poco la esencia del juego. Dentro de **Phoenix Wright** representas a un prestigioso abogado (cuyo nombre es el que lleva el juego), que con su pericia y astucia debe resolver los casos que se le pongan enfrente... reconocemos que de entrada no suena muy divertido pero debemos decirte que es todo lo contrario. Antes que nada tienes que enterarte de que esta serie viene desde el Game Boy Advance, sólo que por diferentes cuestiones nunca había salido de Japón. Como sea, el arribo al Nintendo DS ha ocasionado que la jugabilidad en esta serie se renueve, y es que antes sólo era leer y apretar un botón, en cambio ahora, todo es más interactivo, volviéndote personaje principal de la trama.



El juego no sigue una historia bajo algún argumento predefinido, y de cierto modo se puede decir que cada caso que te encuentres será una línea totalmente diferente. Lo anterior es muy bueno, ya que permite que aprovechen la mecánica del juego para generarte distintas emociones; además, un juego como éste con un solo desarrollo sería bastante aburrido y hasta predecible. Una de las diferencias que tiene con respecto a la versión anterior es que aquí se estrenan dos nuevos personajes, **Maya** y **Franziska Von Karma**, quienes además de tener una relación familiar con antiguos personajes, te darán uno que otro consejo o tip para que tus juicios lleguen a buen término.



El poder de las palabras

Antes de cada una de situaciones en las que deberás buscar culpables, te presentarán una especie de introducción con los hechos ocurridos, de tal manera que al llegar a los tribunales tengas una noción de lo que pasó. Ya en este punto, todo se pone muy interesante; en la pantalla superior siempre verás a los personajes y las acciones que estén tomando en ese momento, así como varios cinemas que acentuarán el drama o emoción de las sentencias. Mientras tanto, en la pantalla táctil tenemos acciones que nuestro protagonista puede realizar, como objetar alguna decisión, pedir declaraciones, etcétera.

El lugar de los hechos

Gran parte del éxito o fracaso que obtengas como abogado se va a definir fuera de la corte... no, no nos referimos a que sobornes al juez o a tus testigos, sino al trabajo de investigación que realices en las áreas donde se cometieron los crímenes. Debes ser sumamente observador, recorrerlos muy bien y revisar todos los objetos que veas ahí, ya que después de que los hayas recolectado, podrás hacer una inspección más minuciosa, que te puede revelar detalles que a simple vista no detectarías. En este aspecto debemos decir que la relevancia de las pistas es mayor que en el capítulo anterior, y ahora sí serán determinantes para la resolución de los casos.

Las acciones que te mencionamos en el párrafo anterior son una de tus principales herramientas para cumplir tu objetivo, y no se trata de usarlas por "corazonadas", sino que debes pensar muy bien cuál es la que te puede servir mejor para cada momento en específico, pues de lo contrario vas a terminar perdiendo tus casos; recuerda que mientras más indagues, más elementos tendrás para que tus argumentos sean escuchados y acertados, que es lo que siempre debes buscar. Otro punto importante para que puedas ser un buen defensor es que aprendas a leer cada texto que aparezca en pantalla, ya que puede contener información vital del caso.

Las mentiras son el primer error

Una vez dentro de la corte se van a seguir los mismos pasos que en un juicio real, por lo que vas a tener la oportunidad de entrevistar a las partes tanto fuera como dentro de la sala, lo que debes aprovechar para hacer las preguntas exactas y conseguir contradicciones o afirmaciones que permitan discernir entre lo falso y lo verdadero. Pon mucha atención a cada frase; ahora ya no te será tan sencillo saber si te están mintiendo; los argumentos parecerán muy convincentes, por lo que debes apoyarte en tu sentido común y en las pistas que has recolectado.

¡Orden en la corte!

Esta secuela es muy superior a la original; el concepto se ha trabajado bastante, logrando que los casos tengan varios puntos de vista. Sin duda lo recomendamos; es en definitiva una nueva experiencia. Esperamos que si salen nuevas versiones (lo cual es casi un hecho), realmente se note una evolución, aprovechando cada vez más las ventajas que ofrece el Nintendo DS, y que no ocurra como otras series de Capcom, que una vez que se han establecido, la calidad empieza a bajar de manera considerable; pero bueno, no nos pongamos fatalistas; por el momento disfruta este excelente juego.

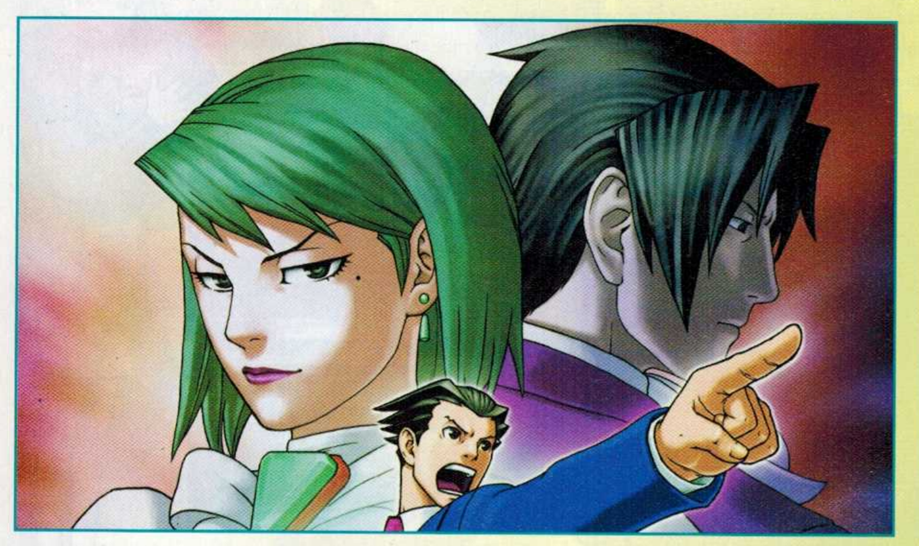






El número de casos ha aumentado en relación con su primera parte, quizá no como nos hubiera gustado, pero se ha compensado con la duración de cada uno, ya que se dividirán en varios capítulos, incrementando el reto al que estabas acostumbrado. La dificultad irá en ascenso, lo cual es obvio, pero de manera más marcada que en su predecesor, y lo notas desde que los primeros casos sirven más que nada como un tutorial para que aprendas a usar los recursos y elementos de los que puedes echar mano.

Para el aspecto gráfico del juego durante los juicios se usan imágenes fijas, con movimiento sólo en ciertas partes de éstas, como pueden ser los brazos u ojos de los personajes, lo cual, aunque no lo creas, no le resta puntos al título, debido a que están bien trabajadas y cumplen con su función de mantenerte al tanto de la trama. El estilo de las animaciones sigue siendo muy anime, y no faltará quien confunda a **Phoenix** con el legendario príncipe de los **Saiyans**, pero por otro lado le queda perfecto para el esquema.



RANKING

Master: 8.5

Desde que jugué **Trace Memory** mi visión sobre las novelas gráficas cambió radicalmente, y es que parecía que un requisito para su creación era que fueran de lo más aburridas y tediosas, pero en el Nintendo DS todo cambió gracias a algo tan sencillo como la interfaz, la cual es pieza clave en el éxito de **Phoenix Wright.** En verdad llega un momento en que te sientes presionado o confiado según las pruebas que hayas reunido, además de que los distintos casos que tendrás que resolver son un verdadero reto a tu inteligencia e instinto de videojugador. Si quieres ampliar tus horizontes, nada mejor que este título.

Crow: 9.0

Phoenix Wright es de los juegos de temática sencilla que te envuelven tanto que no dejarás de jugarlo sino hasta concluirlo. La forma en que se desarrollan los casos es muy dinámica, colocándote en la parte central del caso mientras reúnes evidencias y descifras los crímenes más incomprensibles. El estilo de juego sigue idéntico a su antecesor, con la misma sencillez y practicidad para clasificar y observar los objetos a usar en la corte. Quizá no sea de los títulos que repites más de una vez (después de acabarlo), pero te aseguro que por lo menos te mantendrá entretenido por completo la primera ocasión en que lo juegas.

Panteón: 8.5

Phoenix Wright es una de esas opciones que pocos saben apreciar; aunque su gameplay tal vez no sea tan atractivo como dar latigazos a los vampiros, dispararle a los zombis o correr tu auto deportivo, si es muy interesante y te pone a pensar en la forma correcta de actuar para poder defender a tu cliente y descubrir la verdad de cada caso puesto frente a ti. Si te gustó la primera parte de **Phoenix Wright**, simplemente no debes perderte la segunda, pues tiene muchos elementos clásicos y nuevos para poner a prueba tus dotes como abogado. Si tienes oportunidad, no dudes en jugarlo y quedarás atrapado en la intriga y emocionante trama de **Justice for All.**

1 — 10



Dark Arena
GAMEBOY ADVANCE

Passwords para el nivel fácil:

PASSWORD	NIVEL
CRSDRPLS	Nivel 2.
TKMWTHYB	Nivel 3.
TTLLSFRT	Nivel 4.
STCRSTRD	Nivel 5.
NTLVMLNW	Nivel 6.
NTTRDTNY	Nivel 7.
RQSTMWTN	Nivel 8.
GTSTNDBY	Nivel 9.
YRSDTFGH	Nivel 10.
TWTHYVRS	Nivel 11.
THYRCLLN	Nivel 12.
GHVTBTHR	Nivel 13.
HLYLNDHS	Nivel 14.
TBFRFGHT	Nivel 15.
GDFGHTBL	Observa los créditos finales.

Passwords para el nivel medio:

PASSWORD	NIVEL
VWHTSRGH	Nivel 2.
TCRSDRLR	Nivel 3.
DFRLMWTH	Nivel 4.
LLYRMGHT	Nivel 5.
WRMRCHNG	Nivel 6.
TLNDFRFR	Nivel 7.
MHMNNCNS	Nivel 8.
YWHLLRTR	Nivel 9.
NFRCHRSN	Nivel 10.
DMSSKWLL	Nivel 11.
TKRRVNGN	Nivel 12.
PGNFRMTF	Nivel 13.
STWCHRST	Nivel 14.
NSRCMNGW	Nivel 15.
THSWRDSH	Ve los créditos finales.

Passwords para el nivel difícil:

PASSWORD	NIVEL
LDNHGHNT	Nivel 2.
DBYFTHND	Nivel 3.
CSSRCNHT	Nivel 4.
HNSWLLSN	Nivel 5.
TSTRSTLR	Nivel 6.
STNDRDSW	Nivel 7.
LLRSCRSS	Nivel 8.
LNDTBTTL	Nivel 9.
SRCNHRDS	Nivel 10.
WFLLWRWR	Nivel 11.
RRKNGNWR	Nivel 12.
DNTFGHTW	Nivel 13.
CRRYSGNF	Nivel 14.
CRSSWRLR	Nivel 15.
DSFNGLND	Mira los créditos finales.

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
NINTENDO DS

Ingresa los siguientes códigos durante el juego en la modalidad individual.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Desactivar los códigos	Presiona X(x6).
Música acelerada	Presiona Y, select, Y, Y, Y Y.
Gana diez Oros	Presiona dererecha, X, X, derecha, izquierda.
Modo formas de fantasma	Presiona Y, X, Y, X, Y, X.
Invencibilidad	Presiona arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha, derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, arriba, arriba, arriba, arriba, izquierda.
Restaura tu energía	Presiona Y, Y, select, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda.
Restaura tu Savvy	Presiona X, X, select, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba.
Modo enfermedad marina	Presiona X, X, Y, X, X, Y.
Armas tontas	Presiona Y, Y, X, Y, Y, Y.
Música lenta	Presiona Y, Select, X, X, X, X.
Spawn Axe	Presiona izquierda, L, L, abajo, abajo, izquierda, arriba, arriba, abajo, abajo.
Spawn Blunderbuss	Presiona abajo, L, L, abajo, abajo, abajo.
Spawn Chicken	Presiona derecha, L, L, arriba, abajo, abajo.
Spawn Executioner Axe	Presiona derecha, L, L, arriba, abajo, arriba, derecha, derecha, izquierda, izquierda.
Spawn Pig	Presiona derecha, R, R, abajo, arriba, arriba, abajo, arriba, arriba.
Spawn Pistol	Presiona abajo, L, L, abajo, abajo, derecha.

Mega Man X Collection
NINTENDO GAMECUBE

Passwords para la opción Zero Codes

PASSWORD	EFECTO
8441 2176 4423	Obtienes 4 tanques de energía y todos los jefes eliminados.
5724 8418 3588	Consigues 4 tanques pero no tienes armadura ni armas.
6624 5468 8588	Inicias con la mejor armadura y los subtanques.
4653 4688 7884	Todos los jefes vencidos, 2 corazones y dos tanques.
3748 8612 5524	Tienes todos los tanques y corazones, pero sin armadura.
5447 4177 4536	Obtienes un tanque extra de vida.
7431 3842 8523	Te da todo abierto excepto el nivel de sigma.
1764 1488 7748	Primer nivel terminado.

Passwords Mega Man X2

PASSWORD	EFECTO
3467 8843 3528 7651	Todos los jefes eliminados.
8121 3336 6351 5226	Todos los corazones y tanques de vida.
8277 8153 6728 7652	Tienes todos los accesorios, excepto las partes de Zero.
1462 3327 6488 3246	Tienes todos los accesorios, incluyendo las partes de Zero.
6545 6884 3741 4251	Primer nivel completado.
5543 6885 3741 4551	Wire Sponge derrotado.

Alex Rider: Stormbreaker
NINTENDO DS

Entra en la pantalla de passwords y escribe lo siguiente.

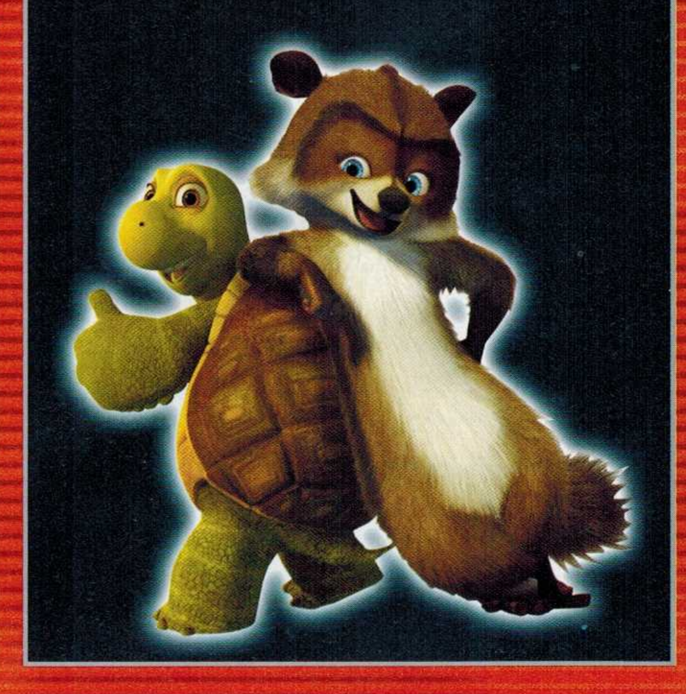
PASSWORD	SECRETO
JESSICA PARKER	Te permite comprar el cinturón negro.
6943059	Te da la oportunidad de comprar el sexto disco después de completar el juego.
VICTORIA PARR	Podrás comprar la insignia del M16.
RENATO CELANI	Te permite adquirir el fugu.
SARYL HIRSCH	Te da la opción de comprar los lentes de sol.
9785711	Podrás seleccionar el nivel difícil.
4298359	Todo en la tienda está a mitad de precio.
9603717	La Galería está agregada en el modo de secretos.
5204025	Obtén diez mil puntos de espía.
6894098	El cambio de vestuario está agregado en el modo de secretos.

Over the Hedge
NINTENDO GAMECUBE

Durante el juego, presiona Start para poner pausa, después mantén oprimidos los botones L y R e introduce la secuencia que se describe abajo. Cuando liberes los botones L y R, aparecerá un mensaje que dice "Code Enabled", para confirmar el truco.

EFECTO	CÓDIGO
Activa el Bonus Comic #1	Y, X, B, B, X, Y.
Unlock All Moves	Y, X, Y, B, B, X.
Powered-Up Projectile Attacks	Y, X, Y, X, B, X.
Gain More Health from Power-Ups	Y, X, Y, X, B, Y.
Unlock All Levels	Y, X, Y, X, X, B.
Cause Extra Damage	Y, X, Y, X, Y, B.
Unlock All Minigames	Y, X, Y, Y, Y, B.
Unlock Bonus Comic #2	Y, Y, B, X, B, X.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Attack: Energy Level 2	Completa 75 Objectivos.
Attack: Energy Level 3	Completa 110 Objectivos.
Attack: Finishing Moves	Completa 20 Objectivos.
Attack: Ground Pound	Completa 50 Objectivos.
Minigame: Bumper Carts 1	Completa 15 Objectivos.
Minigame: Bumper Carts 2	Completa 45 Objectivos.
Minigame: Bumper Carts 3	Completa 80 Objectivos.
Minigame: Bumper Carts 4	Completa 115 Objectivos.
Minigame: Race Track 1	Completa 25 Objectivos.
Minigame: Race Track 2	Completa 60 Objectivos.
Minigame: Race Track 4	Completa 125 Objectivos.
Minigame: Range Driver 1	Completa 10 Objectivos.
Minigame: Range Driver 2	Completa 40 Objectivos.
Minigame: RC Rally 3	Completa 90 Objectivos.



Atomic Betty
GAME BOY ADVANCE

Ingresa el password como se indica en la parte de abajo

PASSWORD	ESCENARIO
X-5, X-5, Red Robot, Minimus	Nivel 10.
X-5, Maximus, Maximus, Gray Robot	Nivel 11.
Minimus, Sparky, Betty, Maximus	Nivel 12.
Betty, Chameleon, Betty, Chameleon	Nivel 13.
Gray Robot, Minimus, Betty, Maximus	Nivel 14.
Gray Robot, Betty, X-5, Chameleon	Nivel 15.
Gray Robot, Chameleon, Chameleon, Maximus	Nivel 16.
Chameleon, Chameleon, X-5, Maximus	Nivel 17.
Minimus, Minimus, Chameleon, Chameleon	Nivel 18.
Red Robot, X-5, Atomic Betty, Minimus	Nivel 02.
Chameleon, Gray Robot, Gray Robot, Maximus	Nivel 03.
Minimus, Red Robot, X-5, Gray Robot	Nivel 04.
Betty, Gray Robot, Chameleon, Sparky	Nivel 05.
Red Robot, Betty, X-5, Sparky	Nivel 06.
Maximus, Chameleon, Maximus, X-5	Nivel 07.
X-5, Maximus, Maximus, X-5	Nivel 08.
Gray Robot, Minimus, Betty, Chameleon	Nivel 09.

Kong: King of Atlantis
GAME BOY ADVANCE

Escribe lo siguiente en la pantalla de passwords

PASSWORD	ESCENARIO
FJLJBDG	Nivel 1-2.
GGJJJBF	Nivel 1-3.
BFBGLJG	Nivel 1-4.
LDBMLMD	Nivel 2-1.
GMLLDDD	Nivel 2-2.
LDFMLJD	Nivel 2-3.
DGDDGML	Nivel 2-4.
GMMMDFB	Nivel 3-1.
MPFDMLB	Nivel 3-2.
FMJBFFP	Nivel 3-3.
LFGPMGB	Nivel 3-4.
GPPMBGB	Nivel 4-1.
DLBGDPP	Nivel 4-2.
LGFPPJB	Nivel 4-3.

FIFA 07
GAME BOY ADVANCE

Realiza la acción indicada para obtener las siguientes recompensas

RECOMPENSA	¿CÓMO CONSEGUIRLA?
Cántico adicional FX	Gana 10 juegos fuera del modo de carrera.
Challenge Mode	Completa satisfactoriamente cinco juegos.
Equipo clásico	Termina el Modo Challenge.
Mini juego de dribble	Gana cinco juegos seguidos en el modo de carrera. Bandera de equipo gigante.
Bandera de equipo gigante	Completa un encuentro en el modo de carrera.
Minijuego de portero	Permanece invicto en cinco juegos en el modo de carrera.
Mejorías al estadio de casa 1	Gana un a blowout en el modo de carrera.
Mejorías al estadio de casa 2	Sube al primer lugar en la liga mientras juegas en el modo de carrera.
Mejorías al estadio de casa 3	Gana la liga en el modo de carrera.
Mejorías al estadio de casa 4	Obtén tu copa doméstica en el modo de carrera.
Mejorías al estadio de casa 5	Gana tu copa doméstica dos veces en el modo de carrera.
Mejorías al estadio de casa 6	Triunfa en la liga dos veces en el modo de carrera. Minijuego de intercepción.
Minijuego de intercepción	Gana 10 juegos en el modo de carrera.

Mario Hoops 3 on 3
NINTENDO DS

Realiza la acción indicada para obtener las siguientes recompensas

PASSWORD	EFECTO
Traje alterno para el mago negro	Termina la Hard Rainbow Cup (premio de bronce).
Traje alterno para Daisy	Completa la Flower Cup (premio de plata).
Traje alterno para Flyguy	Finaliza la Hard Star Cup (premio de plata).
Color alterno para el Ninja	Culmina la Hard Rainbow Cup (premio de plata).
Traje alterno para Peach	Termina la Mushroom Cup (premio de plata).
Traje alterno para el mago blanco	Completa la Hard Rainbow Cup (premio de oro).
Traje alterno para Yoshi	Acaba la Hard Flower Cup (premio de plata).

Hello Kitty: Roller Rescue
NINTENDO GAMECUBE

Profiles de los personajes

Después de rescatar a un personaje, se activará su profile. Sin embargo, también deberás pagar diferentes cantidades de valores para ver cada uno de los profiles; éstos no podrán ser visibles sino hasta que Mimmy sea rescatada. Para activar a Margaret White, ella deberá ser rescatada dos veces.

EFECTO	CÓDIGO
Anthony White	Activa a Mimmy.
Badtz-Maru	Escena 14: Reúne las 13 llaves. Después de obtener la llave azul, regresa dos cuartos y abre las puertas que están a tu derecha.
Block Kitty	Completa la escena 14.
Daniel	Escena 13: Después de abrir los dos portales, ve hacia la izquierda del tercer cuarto y golpea las tres cajas para encontrar a Daniel en la parte posterior.
George White	Activa a Mimmy.
Hello Kitty	Habilita a Mimmy.
Keroppi	Escena 2: Luego de pasar sobre el puente, salta sobre los bloques de acero y hacia el techo. Sigue por las dos tablas a lo largo del techo para encontrar a Keroppi.
Kiki	Escena 5: Después de destruir el segundo grupo de barriles, ve a través de la puerta recién descubierta que está a tu derecha y hacia el extremo derecho de los rieles para rescatar a Kiki.
Koroppi	Habilita a Mimmy.
Kurin	Escena 10: En el área grande de estacionamiento, destruye el bloque azul antes de que se escape por el hueco de la cerca, así podrás obtener a Kurin.
Lala	Escena 4: Encuentra la llave amarilla que está en un bloque azul a través de la puerta rosa y abre la puerta amarilla cercana a ti para hallar a Lala.
Margaret White (1)	Escena 1: Después de ir a través de la puerta rosa, destruye todas las cajas para encontrar a Margaret White detrás de ellas.
Margaret White (2)	Escena 11: Luego de hallar a My Melody, ve hacia el centro de la saliente de la pared izquierda para rescatar a Margaret White.
Mary White	Habilita a Mimmy.
Mimmy	Escena 4: Después de abrir la puerta rosa, ve hacia la derecha, salta sobre la barrera de protección y jala la palanca. Regresa y aniquila a todos los enemigos.
Monkichi	Escena 7: En la entrada del congelador, gira a la derecha y golpea todas las cajas de la derecha para l legar a Monkichi.
My Melody	Escena 11: Luego de correr de la bola gigante, gira a la derecha y habla con My Melody.
Pochacco	Escena 8: Ve hacia el extremo de la esquina derecha del cuarto y salta hacia la cima de la saliente para encontrar a Pochacco.
Pochi	Escena 13: Después de presionar el botón para bajar el puente, ve por allí y habla con Croc, que estará a tu derecha.
Purin	Escena 4: Luego de abrir la puerta amarilla, ve hacia el extremo de la derecha. Jala la palanca cuando el letrero de "Help!" esté posicionado en la parte baja de la rueda del ferris.
Runabouts	Escena 10: Después de derrotar al gran bloque, ve a través de la nueva abertura y sigue al frente hasta que te encuentres con Runabouts.

Animaniacs: Lights! Camera! Action!
NINTENDO DS

Ingresa el siguiente código para dirigirte a cualquier nivel que te agrade.

PASSWORD	NIVEL
Wakko, Wakko, Wakko Wakko, Wakko	Nivel 1.
Brain, Dot, Brain, Yakko, Wakko	Nivel 10.
Akko, Yakko, Pinky, Dot, Dot	Nivel 11.
Pinky, Pinky, Brain, Dot, Wakko	Nivel 12.
Yakko, Wakko, Pinky, Wakko, Brain	Nivel 13.
Pinky, Wakko, Brain, Wakko, Yakko	Nivel 14.
Dot, Pinky, Wakko, Wakko, Yakko	Nivel 15.
Dot, Yakko, Brain, Wakko, Pinky	Nivel 2.
Yakko, Dot, Wakko, Wakko, Brain	Nivel 3.
Pinky, Yakko, Yakko, Dot, Brain	Nivel 4.
Pinky, Pinky, Yakko, Wakko, Wakko	Nivel 5.
Brain, Dot, Brain, Pinky, Yakko	Nivel 6.
Brain, Pinky, Wakko, Pinky, Brain	Nivel 7.
Brain Pinky, Pinky, Wakko, Wakko	Nivel 8.
Dot, Dot, Yakko, Pinky, Wakko	Nivel 9.

Castlevania Portrait of Ruin
NINTENDO DS

Voces en japonés
Para obtener esta opcion debes presionar el botón A mientras dejas apretado L en el menú del juego. **Jonathan** dirá *"Showtime"* si todo salió bien.

Diferente imagen de Vincent en los créditos
Termina el juego en Hard Mode y verás que la imagen de **Vincent** es diferente de la normal.

Bonus especiales
Termina el juego obteniendo el mejor final para tener los siguientes bonus:
- Modos Richter y Sisters
- Boss Rush 2 y 3
- Hard difficulty
- New Game +
- Sound Mode

Recompensas en el Boss Rush
Hay tres Boss Rush en este juego, y consisten en enfrentar a los jefes sin descanso; cada uno tiene diversos premios si los terminas en cierto tiempo.

Premio	Curso	Tiempo
Astral Ring	1	1 minuto
Illusion Fist	2	5 minutos
Invisible Cape	1	3 minutos
Record 1	2	3 minutos
Record 2	3	3 minutos
Scout Armor	3	5 minutos

El Magus Ring
Este ítem es muy útil, cuando lo equipas, te regenera poco a poco tus puntos de magia. Para poder obtenerlo simplemente completa todas las misiones de Wind.

COSAS OCULTAS

¡Feliz cumpleaños!
Ve con **Vincent** justo el día de tu cumpleaños (debes tener bien configurado tu NDS) y te ofrecerá un pastel... pero te costará $3,000 dólares.

Vincent y su humor
Sitúate frente a **Vincent** y deja presionado Arriba en el Control Pad por diez segundos aproximadamente para que te diga algo gracioso. Inténtalo cambiando de personaje.

Vampire Killer con todo su poder
Cuando comienzas el juego, **Jonathan** tendrá el Vampire Whip, el cual es muy débil al principio, pero puedes despertar todo su poder más tarde en tu jornada.

Lo que debes hacer es utilizar el hechizo Santuary en **Stella y Loretta** cuando las enfrentes; si lo haces correctamente, ellas dejarán de ser malas y te ofrecerán incrementar el poder de tu látigo. Habla con ellas y tendrás una batalla opcional, si pasas esa prueba, tendrás el Vampire Killer al máximo de su capacidad.

Juega como la Old Axe Armor
Para poder habilitar este modo debes eliminar 1,000 (o más) Old Axe Armor y salvar tu juego (si no salvas, no te cuenta los enemigos vencidos). Ahora comienza un juego nuevo y podrás elegir al Old Axe Armor como un personaje, pero recuerda que debes haber obtenido el mejor final anteriormente.





El control de los PROFESIONALES

Por Axy

LOS *MULTIPLAYER* A TRAVÉS DEL TIEMPO

Gracias a los videojuegos podemos tomar el papel de grandes héroes de leyenda, surcar el cielo, o ser un soldado temerario; pero no existe sentimiento más satisfactorio que ver a tus oponentes derrotados en el suelo y a los demás competidores toser por el polvo que levantaste en tu camino a la meta. Jugar de manera cooperativa y enfrentar a un ejército de enemigos hasta vencer al jefe final en compañía de tu hermano o tu mejor amigo es otra experiencia intensa en el entretenimiento electrónico. En esta ocasión les hablaré un poco acerca de cómo ha evolucionado el modo *multiplayer* desde los inicios de los sistemas de Nintendo, hasta su más reciente joya: el Wii.

Color TV Game

El primer sistema casero de Nintendo fue este sencillo aparato que contenía seis juegos (los cuales eran variantes de **Pong**) y tenía dos perillas integradas a la misma consola para controlar las barritas y poder competir contra un amigo. Poco después se lanzó Color TV Game 15, el cual incluía 15 versiones de **Pong**, pero los controles ya estaban por separado del sistema, permitiendo una mayor libertad de movimiento.



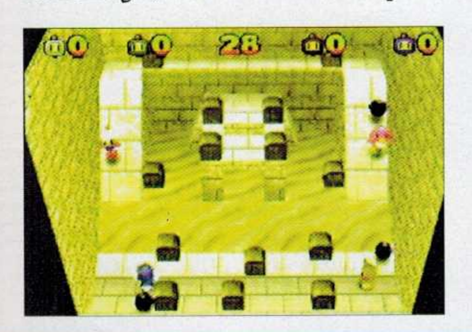
NES

El Nintendo Entertainment System, que salvó a los vi-deojuegos de los años oscuros después de la gran caída de 1983, fue todo un suceso por sus excelentes juegos, de los cuales muchos se convirtieron en franquicias legendarias. En este año vimos títulos cooperativos increíbles como **Battletoads**, **Contra** y **Super C**, **Double Dragon II: The Revenge** y, por supuesto, **Super Mario Bros. 3**, entre muchos otros. No contento con ofrecer estas joyas cooperativas, Nintendo lanzó el NES Satellite, el cual permitía a cuatro jugadores disfrutar de varios títulos competitivos; y aunque la gran mayoría eran de deportes, hubo otros como el singular **Nightmare on Elm Street**, uno de los pocos de acción en 2D para cuatro personas simultáneas.



¡Arma tu reta!

Aquí te damos unas recomendaciones de juegos para retar entre cuates que no te deben faltar: **Street Fighter II/ Super, Capcom Vs SNK 2 EO, Bomberman 64: The Second Attack, Conker's Bad Fur Day, WCW Vs nWo Revenge, Mario Kart DS, Wii Sports, Mario Party, Soul Calibur II, Killer Instinct/ Gold, Pokémon Puzzle League, Mortal Kombat II/ Deception.**





Super R.C. Pro-Am para Game Boy fue uno de los pocos juegos para cuatro personas de este sistema. El principal problema fue que pocos tenían el mismo juego y además necesitaban tres cables Link.



Super Spike V'Ball era muy divertido al jugarlo de cuatro; ¿notaste que aquí aparecen los hermanos **Lee**? Juegos como éste no fueron tan populares por que era difícil encontrar el accesorio para cuatro.

Game Boy

Jugar en cualquier parte con tu Game Boy era una gran idea, pero resultaba más divertido al conectarte con otra persona por medio del Cable Link para competir en diversos juegos. A pesar de lo innovador que resultaba, el problema era que cada jugador necesitaba tener su GB y el mismo juego para poder conectarse, y era difícil encontrar a alguien con un cartucho igual al tuyo (el título que más aprovechó esto fue **Pokémon Red** y **Blue**). Después hubo un adaptador para conectar hasta cuatro GB, pero nuevamente se presentaba la dificultad de tener cuatro juegos, ya que requería más cables Link. Los juegos que aprovecharon este accesorio fueron pocos por dicha razón: **Super R.C. Pro-Am** y **Faceball 2000** fueron algunos de ellos.

SNES

El legendario sistema de 16 bits se mantiene como un favorito entre los videojugadores veteranos del control, y fue el auge de los juegos cooperativos con títulos como **Contra III: The Alien Wars, Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time, Pocky and Rocky, Captain Commando, Battletoads in Battlemaniacs** y muchos más, además de ofrecer una gran diversidad de cartuchos competitivos de deportes y de peleas como **Street Fighter II: The World Warrior, Super Street Fighter II: The New Challengers, Mortal Kombat II, Killer Instinct**, etc. Para dar gusto a los amigos que acostumbrábamos reunirnos para las retas, Nintendo lanzó en conjunto con Hudson Soft el Super Multitap que venía con el **Super Bomberman**, uno de los títulos compatibles para cuatriplicar la diversión. También hubo otras franquicias que lo aprovechaban como la serie **Madden, NBA Jam, Looney Tunes B-Ball**, e inclusive el RPG: **Secret of Mana.**



N64



Nintendo comprendió que los videojugadores necesitábamos ya de más competencias para varios participantes, y aprendiendo de sus sistemas anteriores, decidió lanzar el Nintendo 64 con cuatro puertos para permitir a igual número de personas actuar en diversos juegos sin necesidad de comprar un aditamento extra. A pesar de que en el N64 no vimos muchas aventuras cooperativas, fue el principio del auge de los *multiplayer* de los cuales tenemos ejemplos tan impresionantes como **Conker´s Bad Fur Day, Bomberman 64: The Second Attack, WCW Vs nWo Revenge, Mario Kart 64, Goldeneye 007, Perfect Dark, Star Fox 64, Mario Party, Super Smash Bros.** y muchos más.

Nintendo GameCube

El Nintendo GameCube continuó con la tradición de los cuatro puertos para controles, lo cual dio pauta a la creación de nuevas emociones *multiplayer* como **Super Monkey Ball**, por ejemplo; pero al evolucionar el sistema, también lo hicieron las franquicias creando juegos como **Super Smash Bros. Melee, Wave Race: Blue Storm, Mario Kart Double Dash!!, F-Zero GX, Metroid Prime**, y **Star Fox Assault**, entre muchos otros más, incluyendo interacción con el Game Boy Advance para crear divertidas e innovadoras opciones como **Pac-Man Vs** y **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures.**



SSBM es uno de los *multiplayers* más jugados del GCN.

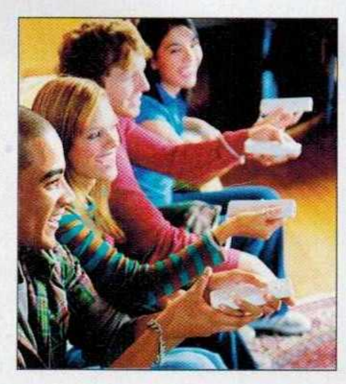
NDS



El Nintendo DS tomó lo mejor de todas las ideas anteriores y el resultado fue uno de los mejores sistemas jamás creados, especialmente para aquellos que gustan de jugar entre varios amigos. El NDS es portátil, y tiene la particularidad de que pueden jugar varios amigos con una sola tarjeta de memoria... ¡hasta 16 personas pueden participar simultáneamente con esta opción! Antes vimos el descargar datos de un juego a una consola sin juego con el GBA, pero no se aprovechó tanto como ahora. A diferencia del GCN, en donde no se explotó mucho que digamos el modo de jugar en línea, con el NDS puedes conectarte de manera inalámbrica en un Hot Spot para competir con jugadores de todo el mundo gracias a la tecnología Wi-Fi.

Wii

La nueva estrella de Nintendo, el Wii, ofrece, además de una nueva experiencia totalmente impresionante de juego -gracias a sus controles y características-, la posibilidad de que cuatro personas simultáneas participen en las competencias. Además de que en títulos como **Wii Sports** pueden estar más personas turnándose los Remotes. El Remote y el Nunchuck están diseñados no sólo para jugar de una forma novedosa, sino también para atraer a más personas al maravilloso mundo de los videojuegos, como lo son los papás o aquellos que nunca han tomado un control en su vida.



Los títulos de Wii apenas están mostrando lo básico de las capacidades del sistema; todavía nos falta mucho por conocer, como lo es la compatibilidad del Nintendo DS con el Wii, así que el futuro ya está aquí, y sigue evolucionando para ofrecernos a los videojugadores más para poder disfrutar de las competencias y modos cooperativos para convivir entre amigos y familiares.

HOTEL DUSK

ROOM 215

UNA LLAMADA PUEDE CAMBIAR TU VIDA PARA SIEMPRE

Estamos seguros de que si les pidiéramos que hicieran una lista con sus diez juegos favoritos de Nintendo DS, en muchas de ellas, si no es que en todas, veríamos el nombre de **Trace Memory**, la gran creación del equipo desarrollador Cing, que Nintendo publicara hace ya un par de años. Una novela gráfica como pocas veces se han visto, y que nos dejó a todos los que la jugamos una gran historia. Por fortuna, ese gran éxito no se quedará como un golpe de suerte o un mito, y es que tras una larga espera, ha llegado, si no una secuela, sí un título que mantendrá el gran trabajo hecho por Cing: **Hotel Dusk: Room 215.**





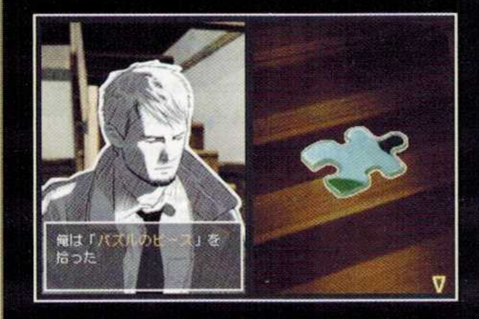
Otorgando nueva vida

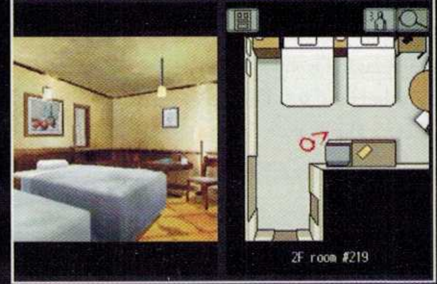
Para nadie es un secreto que el género de las novelas gráficas fuera de Japón no tenían éxito, es más, prácticamente no existían; esto, como ya les hemos comentado en anteriores ocasiones, se debía principalmente a que la interfaz no permitía que los jugadores se sintieran atraídos. Pero todo esto cambió radicalmente con la salida del Nintendo DS, ya que sus herramientas permitieron a los programadores que este género dejara la oscuridad a la que había sido relegado y demostrara que puede aportar bastante a la industria, y muestra clara de eso son **Phoenix Right** y **Trace Memory**.

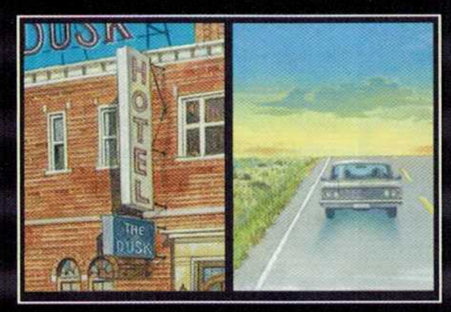


Un misterioso evento

Si la trama de **Trace Memory** se te hizo buena, espera a que te contemos la de **Hotel Dusk**; aquí eres un detective de nombre **Kyle Hyde**, que en una de sus tantas misiones recibe una llamada e inmediatamente después dispara a una persona desconocida. Tal hecho no deja de rondar en su cabeza, y a pesar de que ya han pasado algunos años desde que ocurrió, no hay noche en la que los recuerdos no lleguen a su mente; pero existe una imagen que es la que más lo desconcierta, la de una mujer de nombre **Mila**; ¿qué es lo raro?, que él nunca la ha visto en su vida, pero siempre está presente en sus sueños, volviéndole más pesado el hecho de vivir.

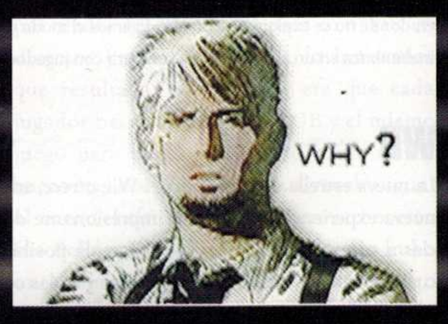








Como buen detective, no se iba a quedar con los brazos cruzados y comienza a investigar, y todas sus pistas (que incluyen otra misteriosa llamada) lo llevan al **Hotel Dusk**, exactamente a la habitación 215, donde se cree que estuvo por última vez la persona a la que le disparó. Por si esto fuera poco, se dice que tal cuarto tiene una característica muy especial: cumplir los deseos de las personas que lo habiten. Pero en cuanto todo realmente se pone interesante es cuando... ¡ah!, ¿verdad?, ¿pensaste que te contaríamos todo?, pues no, esto tan sólo es el inicio de la historia; lo demás te toca descubrirlo a ti, pero te anticipamos que quedarás asombrado.



- **Compañía: Nintendo**
- **Desarrollador: Cing.**
- **Clasificación: Teen.**
- **Categoría: Novela gráfica.**
- **Jugadores: 1.**

Saca tus propias conclusiones

Para jugar **Hotel Dusk** tienes que estar muy atento a lo que pase en ambas pantallas de tu Nintendo DS, pero a diferencia de **Trace Memory**, en esta aventura vamos a tomar el Nintendo DS como si fuera un cuaderno, justo como sucede con **Brain Training**. Del lado izquierdo veremos el desarrollo de la trama y todos los escenarios en los que estemos, mientras que del lado derecho, en la pantalla táctil, podremos interactuar con ciertas partes del entorno, como pueden serlo archiveros, sillones, papeles, en fin, todo lo que existe dentro de un hotel.

Con sólo tocar los elementos antes mencionados tendremos la posibilidad de modificarlos, y es aquí donde nuestro ingenio debe ayudarnos a superar todos los acertijos que nos encontremos. Todo puede servir, desde una pluma hasta una caja, así que no dejes de inspeccionar todo a tu paso; por ejemplo, te vamos a adelantar uno de varios que te hallarás. Al descubrir un maletín, deberás abrirlo, pero para hacerlo tienes que simular el movimiento de la llave o de las pinzas que vas a utilizar, y claro que esto se logra gracias al *Stylus* del NDS; situaciones como ésta logran que en verdad te adentres a la trama y vivas más de cerca el sentir del protagonista.



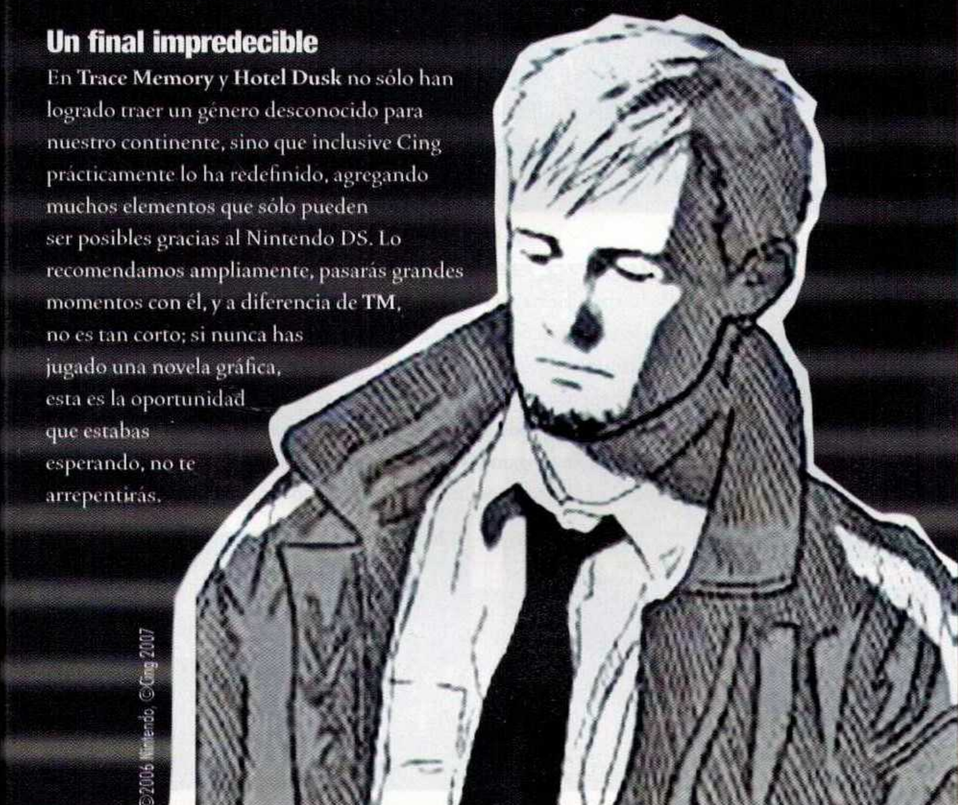


El ambiente perfecto

En una novela gráfica, además del *gameplay*, los diseñadores deben preocuparse por tener una ambientación que pueda darle el toque de drama o misterio a la historia, y en **Hotel Dusk** lo han aplicado a la perfección; en cada gráfica han puesto gran detalle, a pesar de que son fijas y la mayoría de las veces en blanco y negro; el fondo ocre que se ha incluido logra transmitir la esencia del momento de manera grandiosa, lo que en combinación con las piezas musicales que escucharemos, vuelve a **Hotel Dusk** toda una experiencia audiovisual.

Un final impredecible

En **Trace Memory** y **Hotel Dusk** no sólo han logrado traer un género desconocido para nuestro continente, sino que inclusive Cing prácticamente lo ha redefinido, agregando muchos elementos que sólo pueden ser posibles gracias al Nintendo DS. Lo recomendamos ampliamente, pasarás grandes momentos con él, y a diferencia de **TM**, no es tan corto; si nunca has jugado una novela gráfica, esta es la oportunidad que estabas esperando, no te arrepentirás.



RANKING



Master: 8.5

Hotel Dusk en un excelente juego que a pesar de no estar tan elaborado en el aspecto gráfico, te atrapa como pocos, y es que su punto fuerte está en la historia y en cómo ésta se va desarrollando. En verdad es para aplaudir el esfuerzo de la gente de Cing en este aspecto. El nivel de dificultad de los acertijos es muy bueno, te obliga a pensar cómo usar la pantalla táctil en tu beneficio; en pocas palabras, un título como pocos en cuanto a originalidad.



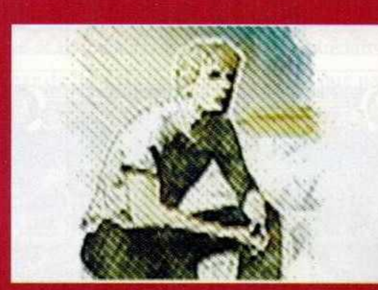
Panteón: 7.0

Las novelas gráficas nunca han sido -al igual que para muchos otros jugadores- 100% de mi agrado; no digo que sean malas opciones, simplemente se trata de títulos enfocados sólo para los fans, lo cual los limita de gran manera. Por mi parte prefiero el estilo clásico de acción o aventuras, así que si compartes mi opinión, mejor ni cheques **Hotel Dusk**, ya que podrías llevarte una decepción si lo compras. Mejor adquiere **Castlevania: Portrait of Ruin** o algún otro que falte en tu colección para divertirte en grande; HD es bueno, pero no lo suficiente.



Crow: 7.5

Es un hecho que los juegos con temática de novela gráfica se han colocado como uno de los grandes canales para desarrollar historias en el Nintendo DS. Lo vimos con **Trace Memory** y ahora en **Hotel Dusk Room 215**. Los gráficos no son apantalladores, sin embargo, ponen la ambientación suficiente para que te adentres en la búsqueda de pistas que descifren el misterio.



1 — 10

Uno con el control

Por Master

Hola, ¿cómo han estado? Espero que muy bien. Pues yo he estado jugando bastante Wii, en especial uno de los juegos que más había esperado en mucho tiempo; obviamente me refiero a **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, y pues como todos ya deben saber, es una verdadera obra de arte, realmente te transporta a otro mundo... En fin, también jugué otros títulos como **Wii Sports, Madden, Tony Hawk y Call of Dutty 3;** el caso de todo esto es que me hicieron pensar en las habilidades y cualidades que debe tener un videojugador, así que decidí hablarles un poco de algunas que considero como las básicas.

La práctica hace al...

Esto es algo fundamental, y no sólo en los videojuegos, sino también en todas las actividades que enfrentemos en nuestra vida diaria, la práctica. Muchas veces, por mil y un razones, no tenemos la habilidad para un estilo de juego en especial, y aunque nos guste, nada más no damos una y terminamos por dejarlo en paz, olvidarnos de él y concentrarnos en un título donde tengamos más posibilidades, lo que es un completo error. Les voy a poner un ejemplo; uno de mis géneros favoritos, es más, tal vez mi preferido es el de las peleas, y ahora puedo dar duelos de gran nivel en cualquier título... pero antes no era así: tuve que sufrir varias derrotas para aceptar mis errores y trabajar sobre ellos, diseñar formas de enfrentar a mis rivales; en pocas palabras, ser constante; pero al final valió la pena. Lo que trato de decirles es que a pesar de las adversidades y de lo difícil que pudiera parecer, la práctica siempre da sus frutos.





¿Aventar la toalla? ¡Jamás!

Algo que es muy común en varios jugadores es que cuando ya ven la causa perdida en el título en el que están participando, comienzan a hacer todo de mala gana, sin ánimos, esperando a que se termine la confrontación; y obviamente está mal, ya que por más adversa que esté la situación, siempre hay una esperanza para salir adelante. Supongamos que en algún **FIFA** estás perdiendo 2 a 0 y queda un par de minutos: ¿qué se debe hacer?, pues ir a buscar esos dos tantos a como dé lugar, lo mismo que si fueran tres o cuatro; es decir, no te quedes con ese sentimiento de que pudiste haber hecho algo más, y es que lo peor del caso es que termines perdiendo igual que si no hubieras intentado nada, pero tal vez con un mejor marcador, lo que de entrada va a hablar muy bien de ti.





La piedad es para el débil

Un problema con el que yo tuve que batallar mucho tiempo es que era muy confiado en cualquier título que jugara, por lo que si ya tenía cierta ventaja comenzaba a intentar jugadas de lujo o cosas similares.... lo malo es que por ese tipo de actitudes terminaba perdiendo en situaciones que ya tenía más que controladas. Por tal motivo, te aconsejo que ¡nunca te confíes!; si ya te falta un soplido para tumbar a tu oponente, sóplale, porque de lo contrario todo se puede complicar. Por lo general este sentimiento nos llega por no querer "humillar" a quien tengamos enfrente, pero muchas es veces es preferible a que quedemos mal en circunstancias que no deberíamos, como un torneo importante, por ejemplo.

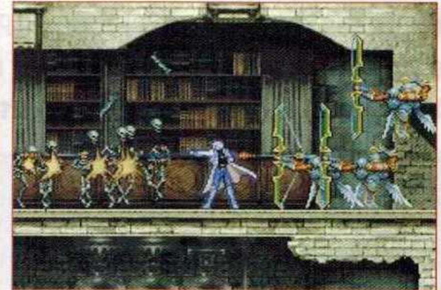




Piensa más allá

Algo que desde mi perspectiva no puede ni debe faltar en alguien que se haga llamar videojugador es la previsión, y es que me ha tocado ver jugar a personas que en un juego de aventura, por ejemplo, llevan en su inventario un botiquín para recuperar energía, y apenas los tocan, lo utilizan... y digo, cada quien usa sus ítems como mejor le plazca, pero pues no es lo ideal. La estrategia correcta es ser previsor, o sea, si es un juego de acción o aventura, sabes que va a tener jefes de escena, y ahí es cuando te va a ser más útil la energía que en ese momento estás desperdiciando. Lo mismo ocurre con las magias o los conjuros que gastan mayor número de **MP** en un RPG, por ejemplo, o los especiales en uno de peleas; siempre debes aguardar el momento oportuno para usarlos.







Otra técnica que funciona muy bien es usar una misma jugada, combo o técnica varias veces seguidas, de manera que la o las personas que estés enfrentando se la aprendan; sí, hasta ahí como que no tiene mucha utilidad, pero lo interesante es que cuando tú consideres que el efecto ya está funcionando, le cambies de último momento la jugada por otra todavía más efectiva; de este modo lo vas a confundir y ya no va a saber cómo reaccionar ante tus ataques.

El que no arriesga no cruza el mar

Estoy completamente seguro de que en incontables ocasiones, cuando ves a alguien jugar y trata de irse por otro camino, o hacer algo que nunca has realizado, lo primero que le preguntas es qué está haciendo o ¡es para el otro lado!, ¿verdad? Pues bien, esto sucede porque por lo regular nos sentimos muy expertos en los títulos que ya hemos terminado, pero lo hemos hecho tantas veces y de la misma manera, que dudamos que exista algo más, de tal modo que nos perdemos de bastantes extras. Siempre es importante intentar cosas nuevas, pero sobre todo fuera de sentido, es decir, como dejarte caer en un precipicio; tal vez de 100 veces que lo hagas sólo en un par descubras algo nuevo, pero en ese momento serás mejor videojugador, además de que tu instinto se irá enriqueciendo y preparando para detectar cuando algo fuera de lo común pueda pasar.





Juega con la mente

Esto me encanta, y es algo que, sabiéndolo usar, te da un alto grado de posibilidades de salir con la victoria en cualquier juego tipo versus; el chiste de esto es que hagas que tu oponente haga justo lo que tú quieres, o crea que tiene el control de la situación; pero permíteme explicarlo mejor: siempre que vayas ganando, usa el **taunt** (burla) que tienen muchos de los juegos de pelea, así tu adversario por pura lógica se va a lanzar sobre ti por lo que ni le agradará que te burles de él, pero lo que no sabe es que tú lo estarás esperando con un ítem secreto o un movimiento especial bajo el brazo.



Un sentido valioso

Para ser un excelente videojugador, se deben tener todos los sentidos alertas, pero en este momento voy a hablar del de la vista, y es que muchas veces con tan sólo dar una buena checada alrededor del nivel en el que nos encontremos, es suficiente para saber lo que tenemos que hacer, es más, hasta es una gran herramienta mientras esperamos nuestro turno en alguna reta, porque podemos ir analizando los estilos de juego de los demás participantes. Por tal motivo, aquí en **Club Nintendo** siempre se ha tratado de que este sentido sobresalga, y para muestra tenemos el rombo que se esconde mes tras mes en la portada, cuya intención es que sean más observadores y se puedan percatar de los más pequeños detalles, que para la gente normal pasan inadvertidos.

Ser un buen videojugador es algo que se va logrando día a día, no se da de la noche a la mañana; implica gran esfuerzo y dedicación, y va mucho más allá de terminar cuanto juego llegue a nuestras manos, tener todos los sistemas del mercado o memorizarse algunos códigos; es aprender a disfrutar las historias que se nos presentan, gozar cada pequeño detalle, y sobre todo divertirnos y asimilar las enseñanzas que nos dejan para aprovecharlas en nuestra vida diaria.

No quisiera despedirme, pero hemos llegado al final de la sección por este mes; espero que les haya gustado el tema que les traje en esta ocasión, que se me hizo muy bueno para que fuera el primero del 2007. Todos sus comentarios serán bien recibidos en mi correo electrónico: *juang@clubnintendomx.com*. Este mes de febrero disfruten de la amistad y del amor, pero al mismo tiempo recuérdenselo todos los días del año a las personas que quieren. Nos leemos pronto.



La mejor Fantasía

Uno de los más grandes juegos RPG de todos los tiempos llega al GBA. Conoce por qué FINAL FANTASY VI Advance impone sus reglas.

Por Chris Hoffman



Los fans de los RPG pueden discutir indefinidamente sobre cuál juego de la serie **FINAL FANTASY** es el mejor. El nombre **FINAL FANTASY** es sinónimo de calidad; casi cada título de la franquicia ofrece una genial innovación. El primer juego definió el género; el tercero introdujo el sistema de personalización de personajes; el cuarto tuvo más énfasis en la emotividad de la historia; y el séptimo presentó los RPG a una nueva generación de fans. ¿Pero cuál de todos se lleva los honores? De acuerdo con el NP Top 200 de nuestro ejemplar número 200, no es otro que **FINAL FANTASY VI** (el cual fue lanzado originalmente en América para el SNES como **FINAL FANTASY III**; no debe haber confusión con el de NDS recientemente salido al mercado). No fue que **FINAL FANTASY VI** tuviera una cosa buena, sino que lo tenía todo. Una impactante historia, personajes increíbles, los gráficos más detallados, y la bella música lo convirtieron en uno de los mejores títulos de la generación de 16 bits; un verdadero logro monumental en los RPG que se mantiene hasta el día de hoy. **FINAL FANTASY VI Advance** llega al GBA para dar a los videojugadores una oportunidad más de experimentar la magia sin paralelo de esta obra maestra.

EVERYONE 10+ E 10+ CONTENT RATED BY ESRB

Una fundación fantástica

FINAL FANTASY VI lleva las bases de la serie a un nuevo nivel. Como siempre, una aventura épica es el núcleo del juego; una jornada llena de exploración que lleva a los jugadores a ciudades y castillos, cruzando desiertos y bosques, navegando ríos y dentro de volcanes. **FINAL FANTASY VI** fue el primer título de la serie en añadir elementos tecnológicos al mundo de la fantasía (algo recurrente en juegos como **FINAL FANTASY VII** y **VIII**), y la mezcla de magia y tecnología juega un papel importante en la interesante trama de esta entrega.

Las batallas al azar también son parte de la impecable ecuación de **FINAL FANTASY VI.** El sistema Active Time Battle introducido en **FINAL FANTASY IV** es la base del combate, así que en lugar de tomar turnos enfrentando a las bestias fantásticas del juego, el intercambio de ataques se determina por medio de la barrita que se va llenando junto al HP de los personajes.

Cuando la barra está llena, tienes la oportunidad de ejecutar una acción (ataque, hechizo, etc.). El resultado es un combate intenso que te mantiene activo y demuestra que la velocidad es tan importante como la fuerza bruta.

Siendo el último título de la serie en el SNES, **FINAL FANTASY VI** se benefició de los años de experiencia de los desarrolladores de Squaresoft. El juego aprovechó todas las ventajas del sistema con extraordinarios escenarios y enemigos dibujados a mano, y los sprites de los personajes rebosan de personalidad. como siempre, Yoshitaka Amano creó el arte del juego para los personajes principales, así como de los complementarios, y la música de Nobuo Uematsu fue imponente. No solamente la música fue tan excelente como para que los fans la sigan considerando como la mejor de las series, sino que también fue lanzada en un paquete de 3 CD en América; algo muy raro en ese tiempo. Adicionalmente, el juego aprovechaba el Modo 7 para el mapa general. Aunque no se compare con la tecnología actual, la habilidad de ver el mundo desde una perspectiva en 3D al volar una nave o cabalgando en un **Chocobo** era impresionante.







Aprovechando las bases de los títulos anteriores de la serie, **FINAL FANTASY VI Advance** utiliza el sistema Active Time Battle para mantener los combates dinámicos. A diferencia del estilo clásico por turnos, una barra determina cuándo puedes ejecutar tu siguiente movimiento, aunque esto no aplica en los enemigos.

PAPELES RECURRENTES

Estrellas de FF

Como sabrán los fans de la serie, los juegos de FINAL FANTASY separan mundos, personajes e historias; pero comparten aspectos comunes que son reinventados en cada entrega. Los más prominentes de ellos son: Moogles, Chocobos, y un personaje de nombre Cid. He aquí la muestra de cómo aparecen en FINAL FANTASY VI.



Los **Chocobos**, como siempre, son buenos medios de transporte. También aparecen en batalla y otros lugares.



Cid es el científico en jefe del imperio, pero no es malvado. Es uno de los primeros en notar que está equivocado.



Los adorables **Moogles** siempre están dispuestos a ayudar. Uno de ellos, **Mog**, podría unirse a tu equipo.





Personalidades prestadas

Lo que en realidad separa a **FINAL FANTASY VI** de otros títulos de la serie es la diversidad de sus personajes. Mientras antes se enfocaban en un grupo de héroes con especialidades, aparte de la personalización de sus oficios y opciones, el sexto juego contiene un reparto de más de doce personajes elegibles; cada uno con una habilidad especial que lo hace completamente distinto a sus compañeros de equipo.

Terra, por ejemplo, es una maga que va adquiriendo la habilidad de liberar sus poderes internos a lo largo del juego; **Locke** es un ladrón que puede robarles a los enemigos; **Edgar**, el rey mecánico de Figaro ataca con herramientas como una ballesta y una sierra eléctrica; el artista marcial, **Sabin**, usa ataques especiales que son activados con combinaciones de botones al estilo de los juegos de peleas; **Celes** puede absorber los poderes mágicos de los oponentes con su cuchillo; **Setzer** tiene una máquina de juego que lo recompensa con habilidades ofensivas; el ninja **Shadow** lanza varias armas; el espadachín **Cyan** emplea barra para ejecutar ataques bushido; **Gau** expande su repertorio al ayudarse con ciertas bestias; **Mog** baila su camino a la victoria; **Strago** es un mago azul que puede aprender los ataques enemigos; y **Relm** puede pintar imágenes de sus enemigos que cobran vida en la batalla. Y eso es sólo el comienzo; el juego incluye varios personajes ocultos, y algunos de los peleadores son controlados sólo por tiempo limitado. A lo largo del juego puedes elegir a cuatro guerreros, permitiéndote crear un equipo que se adapte a tu estilo de juego.

Por supuesto, cada personaje tiene acceso a los movimientos básicos de combate físico y mágico, así como a los ítems. Al coleccionar y equipar la magicite durante tus jornadas, puedes personalizar a tu equipo con una amplia variedad de hechizos mágicos mientras van aprendiendo AP en la batalla. Puedes hacer que un personaje se especialice en hechizos curativos y otros en magia ofensiva. Otra opción es enseñarle a todos los héroes habilidades variadas. La magicite tiene dos beneficios adicionales: incrementa el estatus de cada peleador permanentemente conforme van subiendo de nivel, y puedes usarlos durante la batalla para realizar invocaciones de seres ya conocidos como **Ifrit**, **Shiva**, y **Ramuh**.



Sabin tiene habilidades al estilo de los juegos de peleas, las cuales están entre los movimientos más poderosos del juego.



Terra posee poderes más allá de los de cualquier humano. Pero ella busca algo por lo cual valga la pena luchar.



Setzer ataca con una máquina tragamonedas y un dado, e inclusive puede arrojar dinero a sus enemigos. Tal vez lo reconozcas por su aparición en **Kingdom Hearts II**.



Relm todavía no es adulta, pero tiene sorprendentes poderes. Cuando ella dibuja a sus enemigos en batalla, éstos cobran vida y la obedecen en todo.



Cyan es un noble guerrero que ha servido durante años al reino de Doma. Aunque ni siquiera su habilidad con la espada lo protege de los fantasmas de su pasado.





Dos mundos, una aventura

La trama que ata al sorprendente *gameplay* y a los memorables personajes es una gran historia épica. No encontrarás los cristales elementales aquí, sino un tema más maduro basado en un mundo en guerra, en donde el imperio Gestahlian está usando la fusión de la magia y la tecnología para conquistar a las naciones vecinas y establecerse como el país dominador del mundo. Aunque **Terra**; quien ha sido convertida en un arma sin voluntad, por sus poderes mágicos, inicialmente parece ser el personaje líder del juego, la historia rápidamente evoluciona a un cuento en donde todos los héroes comparten la gloria. En un punto después de un par de horas de juego, la historia se divide en tres partes, cada una enfocada a un grupo de personajes, y debes participar en los eventos en el orden que gustes antes de atarlos en una conclusión crucial.



El desarrollo de la trama en donde la alianza lucha por detener al tiránico imperio y acabar con su control de las criaturas mágicas llamadas **espers**, es muy intenso, cubriendo todos los aspectos emotivos como el amor, la muerte y mucha traición.

Cualquiera que haya jugado antes esta obra puede dar testimonio, **FINAL FANTASY VI** logra un nivel sofisticado en el manejo de la historia que muy pocos RPG han conseguido alcanzar.

Más o menos a la mitad de la aventura, la historia toma un giro dramático. Gracias a las maquinaciones del malévolo villano del juego, el mago **Kefka**, eventos de gran escala amenazan todo por lo que tu equipo ha luchado. Cuando la trama retoma el curso en el World of Ruin, un año ha pasado y todo ha cambiado: violentas bestias corren libres, la vegetación se quema bajo el abrasante sol, y fenómenos no naturales han dado una nueva forma a todos los lugares del planeta, mientras la población está aterrorizada. Conforme vas explorando el peligroso y nuevo mundo y tratas de juntar de nuevo a tu equipo, tendrás la oportunidad de devolver el ataque contra las fuerzas que han puesto al mundo de cabeza. A diferencia de otros juegos en la serie **FINAL FANTASY** (particularmente en las entregas **VIII** y **IX**), la historia del juego nunca pierde el enfoque, a pesar de sus giros y cambios; y para el momento en el que termines tu aventura, habrás experimentado una de las más cautivadoras de cualquier otro RPG. Si te perdiste de alguna de las encarnaciones previas de este juego, no dejes pasar la oportunidad de vivir la majestuosidad de **FINAL FANTASY VI Advance**.







EXTRAS PARA GBA

Mejorando lo perfecto

Encontrarás mucho contenido nuevo en la edición de Advance de FINAL FANTASY VI. Una de las mejoras más significativas es la adición de cuatro nuevos Espers que te darán sus poderes cuando los encuentres. Además puedes entrar al difícil calabozo Dragons' Den cerca del final del juego; si logras terminarlo, abrirás el nuevo modo de batalla. Al igual que en lanzamientos anteriores de FINAL FANTASY para GBA, el VI incluye un bestiario, así como un reproductor de la música del juego y los retratos de los protagonistas. Aun cuando el original de SNES tuvo una buena traducción, los textos han sido mejorados también; los fans notarán nuevos nombres para algunos hechizos, enemigos e ítems, así como nueva letra para la escena de la ópera.



¿De qué otra forma esperabas recordar todos los 384 tipos de enemigos que encuentras en el juego?



Nuevos **Espers** te darán acceso a algunos de los más poderosos hechizos e invocaciones especiales.

LOS RETOS

¿Estás listo para más Retos? Esperamos que sí, porque hemos recibido varios de nuestros amigos lectores, quienes se han puesto las pilas y nos han enviado muy buenas puntuaciones, tiempos y récords para ver quién tiene las agallas de aceptar el desafío y quién la habilidad suficiente de superarlo. Recuerda que los Retos no tienen vigencia; si logras superar alguno de ellos, haznos llegar tus logros y serán publicados para tu regocijo y la envidia de tus amigos; sin más preámbulos, comencemos a ver los juegos de esta ocasión.

RETOS ANTERIORES

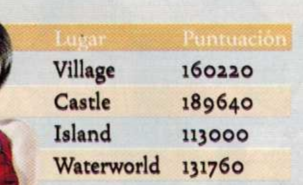
Soul Calibur II -GCN

Rafael Mayboca Padilla nos envió su marca respondiendo el Reto del mayor número de personajes derrotados en el modo Survival; recuerda que si quieres superarlo, puedes hacerlo con el personaje que tú quieras.

Victorias	Personaje	Tiempo total
50 Wins	Link	18´13´´51

Resident Evil 4 -GCN

Nuestro cuate, Enrique Urquídez Blanco, hizo sufrir a los aldeanos infectados con **Las Plagas** para lograr las impresioznantes puntuaciones en el modo de The Mercenaries. Si crees poder superar la aniquilación de **Ganados**, envíanos un video o fotos para comprobarlo.



Lugar	Puntuación
Village	160220
Castle	189640
Island	113000
Waterworld	131760

Si tienes algún récord, recuerda primero revisar si no ha sido publicado alguno superior antes de enviárnoslo; no olvides incluir todos tus datos y mencionar en qué consisten los Retos nuevos, si ese es el caso.

RETOS NUEVOS

Enrique Urquídez B. también nos envió un par de Retos para este divertido juego de peleas; ambos pueden ser con el personaje que gusten.

NARUTO: CLASH OF NINJA -GCN

El Reto consiste en enviarnos la mayor puntuación en el Survival Mode; su récord es de 44 victorias consecutivas, con **Naruto**.

NARUTO: CLASH OF NINJA -GCN

En este otro Reto debes mandar el menor tiempo en el modo Time Attack; el de Enrique es 03´29´´08, con **Sasuke**.

Hemos llegado al final de esta sección; recuerda que puedes enviarnos tus mejores tiempos, puntuaciones, récords y Retos nuevos escritos en una carta, explicando detalladamente en qué consisten y anotando todos los datos. Esperamos tus videos formato VHS, fotos y cartas a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. Ya lo sabes, todos dicen ser los mejores: sólo quienes no mienten lo pueden demostrar.

¡Hasta la próxima!



¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

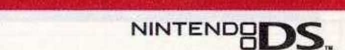
¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.





Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 9
Agosto 1992

Portada:
Mega Man 4

Reporte:
Todo acerca del CES de verano

Cursos Nintensivos de:
Castlevania II
Belmont Revenge

Especial de:
Street Fighter II

Entrevista a:
Graciela Mauri



STREET FIGHTER II

Son 8 los peleadores principales, pero en este número sólo te hablaremos de 2. Los términos que vamos a utilizar son distintos, ahora hablaremos de golpes y no de botones. Te recomendamos configurar tu control siempre de la misma manera para evitar confusiones. Es básico dominar las defensas para evitar ser eliminado fácilmente (con todo y defensa los golpes especiales te bajan un poco de energía o también te pueden agarrar).

RYU
(Los movimientos que te mencionamos también los puede ejecutar Ken)

TERMINOS	
P	PATADA
G	GOLPE
D	DEBIL
M	MEDIO
F	FUERTE

DEFENSAS
Hay dos tipos de defensas:

DE PIE
Mantén presionado el control hacia tu espalda.
Solamente entran ataques por abajo.

AGACHADO
Mantén presionado el control en diagonal hacia tu espalda y abajo.
Solamente entran los ataques por arriba.

PATADAS

PD DE CERCA PARADO
La utilizas para atacar abajo sin necesidad de agacharte.

PD SALTANDO AL FRENTE
La utilizas para caer pegado al enemigo forzándolo a mantener su defensa.

PM AGACHADO
La usas para rematar a una distancia media después de una serie de ataques.

PD / PM / PF SALTANDO VERTICAL
La utilizas para defenderte por arriba (PD es la que mantiene el pie estirado más tiempo).

PM SALTANDO AL FRENTE
La usas para atacar con mayor seguridad, ya que el pie permanece más tiempo al frente.

PF AGACHADO
Sirve para tirar a tu enemigo y también puede parar algunos ataques cuando estás a cierta distancia.

PF SALTANDO AL FRENTE
Si te colocas puedes dar otro golpe seguido para bajar mucha energía.

PF DE CERCA PARADO
Si la colocas correctamente, pega dos veces.

PD / PM / PF DE LEJOS PARADO
La usas para detener al enemigo que se lanza sobre ti.

PD AGACHADO
La utilizas para rematar después de una serie de golpes; si le colocas varias seguidas al contrincante se mareará. También puedes parar ataques cuando estás a cierta distancia.



GOLPES

GD / GM AGACHADO
Sirve para comenzar una serie de golpes y así presionar a tu contrincante.

GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Lo utilizas para atacar y defenderte en el aire.

GF AGACHADO
Da un gancho muy efectivo y si lo combinas causa gran daño. También lo puedes utilizar para quitarte los ataques muy altos marcándolo a tiempo.

GD DE LEJOS PARADO
Si lo utilizas rápidamente puedes parar ciertos ataques.

GD DE CERCA PARADO
Sirve para comenzar una serie de golpes y darte cuenta si atacas por arriba o por abajo.

GF DE LEJOS PARADO
Lo utilizas para mantener a tu enemigo a distancia cuando se aproxima hacia ti.

GF DE CERCA PARADO
Sirve para detener al enemigo cuando trata de pasar sobre ti. Combinado causa gran daño.

GD SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Con este golpe puedes mantener tu puño al frente y así tener mayor posibilidad de contacto.

GM DE FRENTE
Sirve para colocar un buen golpe sin alejarte mucho.

GF SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Lo utilizas para caerle al enemigo con puño, si entra, fácilmente podrás colocarle cualquier otro golpe.

AGARRES
Cuando estás pegado al enemigo y presionas en tu control al frente o atrás, (← ó →) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes GF / GM / PF / PM, lo arrojarás para restarle energía (Cuando Ken agarra con PM / PF gira junto con el enemigo).

GOLPES ESPECIALES
DRAGON PUNCH
Sigue la secuencia mostrada en forma continua y al mismo tiempo que hagas el último movimiento presiona cualquier puño.

GF = ALTO
GM = MEDIANO
GD = CORTO

FIRE BALL
Es lo mismo que Dragon Punch pero con esta secuencia:

GD = LENTA
GM = MEDIA
GF = RAPIDA

HURRICANE KICK
Aquí la secuencia es hacia atrás y presionas patada en lugar de puño.

PD = CORTA
PM = MEDIANA
PF = LARGA

NOTA: Estas secuencias son cuando tú estás volteado hacia la derecha; si cambias de lado las secuencias se invierten.

JUGADA DE EXPERTOS
Al estar tu oponente mareado o sin defensa, pégate a él y conéctale un golpe fuerte (agachado o parado) e inmediatamente que hagas contacto ejecuta la secuencia del Fire Ball o Dragon Punch, así lograrás bajar mucha energía a tu oponente.

Especial Street Fighter II

Los peleadores más utilizados; **Ryu** y **Ken** fueron los protagonistas de este especial. Aquí brindamos toda una guía de golpes para estos dos personajes con los que libramos peleas increíbles en el Super Nintendo.



el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY

Había una vez un pequeño elefantito que fue comprado por un circo. Desde que llegó, el domador, al terminar sus entrenamientos, le encadenaba una pata a una estaca clavada en el piso del lugar donde el circo se presentaba. El elefantito por más fuerza que hacía, no podía liberarse de su cadena... el tiempo pasó y el elefante creció hasta convertirse en un imponente animal que siempre que terminaba su función o su entrenamiento, era nuevamente encadenado a la estaca clavada en el piso. Tú habrás oído de la gran "memoria" de los elefantes y eso fue su problema. El elefante recordaba que en su "infancia" había tratado de soltarse o jalar la estaca pero nunca lo logró, ahora que ya era un gran elefante no se imaginó que, ya grande, contaba con la fuerza suficiente para que con un tirón de su pata arrancara con facilidad la estaca... pero no lo volvería a tratar.

Te preguntarás por qué este par de locos te cuentan la historia de un elefantito en El Control de los Profesionales, pues es que este ejemplo nos permite hablar de algo muy importante en los videojuegos y que es "tratar lo imposible". El mundo de los videojuegos tiene la característica de que, aunque mucho puede estar basado en lo que todos vivimos y aprendemos en la vida diaria, puede crear también cosas totalmente ilógicas. Por ejemplo, si tú ves una pared es tonto tratar de atravesarla... a menos de que sea en un videojuego. En los primeros 9 niveles de The Legend of Zelda no puedes atravesar las paredes, pero en el 2o. nivel del segundo reto, no podrás tomar la flauta si no atraviesas una pared.

Esta es una de las razones por la que los videojugadores jóvenes son muchas veces mejores que los adultos. Estos últimos ya no intentan hacer alguna jugada porque "saben" que no va a pasar nada... pero están equivocados. Nunca te des por vencido; intenta todo lo que sea ilógico o imposible. Te llevarás muchas agradables sorpresas.

¿Caminar en el aire? si no te atreves a hacerlo en Final Fantasy II no podrás encontrar la Crystal Sword que es la espada que más daño le causa a Zeromus.

En Contra III lo último que se te puede ocurrir cuando Mother Brain te ataca con las piedras sería agacharte ¿no?, pues si lo haces como te indica la foto no te tocarán.

Otro de atravesar paredes: en Super Mario World cuando brincas hacia una pared generalmente chocas con ella, pero en Ludwig's Castle hay una pared que sí puedes atravesar.

El control de los profesionales



Graciela Mauri en el Control de las celebridades

Para este número inauguramos esta sección. Aún recordamos las cápsulas de Graciela en el Canal 5. ¿Tú te acuerdas?





Konami apoyó el lanzamiento.

Esta compañía comenzó muy temprano sus intervenciones en la revista. Este anuncio de tres páginas lucía muy impresionante en el interior de Club Nintendo.

Curso Nintensivo Mega Man 4 (portada)





8 Páginas con el reporte completo del Consumer Electronics Show 1992



Todo lo ocurrido en este evento fue plasmado en este especial. Como puedes ver, algunos títulos de lanzamiento en ese momento eran **Mario Kart** y **Mario Paint** para el Super Nintendo.

Póster T.M.N.T. IV Turtles in Time

Los héroes del momento aparecieron en la imagen central de la revista. Ese tipo de ilustraciones ya no es común en estos tiempos.



ÚLTIMA PÁGINA
FEBRERO 2007

Este mes no hubo mucho movimiento con respecto a los juegos para Wii, pero en marzo será diferente, pues aparecerán títulos muy interesantes por parte de las compañías y de la misma Nintendo. También te comentaremos sobre las novedades para el Nintendo DS y Game Boy Advance y las noticias que van emergiendo en este primer trimestre del 2007, claro está, sin dejar a un lado las clásicas secciones que tanto te agradan (Dr. Mario, Mariados, S.O.S., Cementerio de Videojuegos y Lognin, entre otras) y los comentarios de nuestro equipo de redacción, quienes te darán sus puntos de vista sobre los juegos del momento. Mientras, te dejamos con un avance de lo que verás en la revista del próximo mes. ¡Hasta la próxima!



Winning Eleven: Pro Soccer 2007 (NDS)

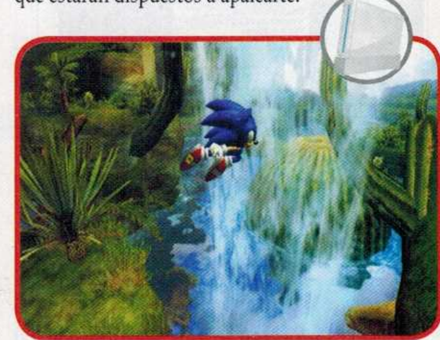
EA ha hecho un gran trabajo con los juegos de FIFA, pues cada vez son más realistas y su movilidad va mejorando; pero siendo honestos, se extrañaba la participación de Konami en el rubro pambolero con su franquicia de **Winning Eleven**, ya que siempre ha estado en el gusto del público por su excelente jugabilidad y alta calidad en gráficos o animaciones. Por fortuna, ya podemos tener en nuestras manos el título **Winning Eleven: Pro Soccer 07**, que, te aseguro, te dejará satisfecho desde el primer momento en que lo juegues; además, la capacidad de participar a través de la conexión Wi-Fi hace de este título una verdadera pieza de colección para los que gustan del futbol. Para un mejor *gameplay*, ambas pantallas tienen sus funciones específicas: en la superior podrás seguir la acción del partido, mientras que en la inferior verás las posiciones y la imagen completa de la cancha.

Mortal Kombat Armageddon (Wii)

La serie de peleas que tanto revuelo causó en la década de los años 90 sigue vigente en el corazón de los fans, y ahora con su versión **Armageddon**, Midway nos pone ante una de las facetas más completas de la historia, con una enorme galería de personajes para seleccionar y un estilo de juego radical que hará que veas a **Mortal Kombat** desde un ángulo diferente, novedoso y sumamente entretenido. Los detalles más sobresalientes son la capacidad de crear tu propio estilo de pelea, movimientos y reacciones en cadena a través de un modo de personalización, así como la facultad de generar *fatalities* (eligiendo la combinación de botones que más creas conveniente) únicos que podrás ejecutar en varias partes del juego. También se incluye un mejorado aspecto de la modalidad Konquest y estilos de combate que regresan como los ataques aéreos que disfrutamos en **MK2**.

Sonic Secret Rings (Wii)

El personaje clásico de Sega se alista para su primera aventura en el Wii con **Sonic Secret Ring**, un entretenido título que transportará a **Sonic** a sitios impensables. Todo inicia cuando el puercoespín azul observa un libro llamado "Arabian Nights", cuando de pronto el genio y protagonista de las aventuras se hace presente y le revela a **Sonic** que las últimas páginas del libro han sido borradas, así que pide su ayuda para que con sus habilidades características, recobre la normalidad de su mundo; no será tarea sencilla, pero el veloz héroe nunca rechaza un reto de este tipo. Como ya debes imaginarte, el control remoto del Wii te permitirá realizar ciertos movimientos de **Sonic**, logrando un estilo de juego inédito para esta franquicia de Sega. Como detalle adicional, **Sonic Secret Rings** está diseñado para cuatro jugadores simultáneos y cuenta con gráficos de alta calidad e inmensos escenarios en los que necesitarás correr, saltar y vencer a una serie de enemigos que estarán dispuestos a apalearte.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, mándanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF.


CLUB NINTENDO
MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE
© 2006 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados
© 2006 Activision


CLUB NINTENDO
MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE
© 2006 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados
© 2006 Activision